# 九龍風水傳

## 解説書

陰界にあるべき九龍城が、陽界に現れたという。
香港の數智を司る超級風水師たちは驚愕した。
陰の世界に、風水が見あたらない…
陰と陽が不用意に交われば、いったい何が起こるのか。
それが、巨大な邪をもたらすことだけは確かだ。

高位の風水師たちの結論はこうだった。

「誰かが陰界に風水を起こさねばならない。
陰界に在る九龍城に赴き、四神獣を探し出し見立てを行うのだ」

困難で、危険極まりない任務。
しかし、絶対に失敗は許されない。

そして、ひとりの若く優秀な風水師が陽界から消えた。




SLPS 02975~8

## ゲームの目的

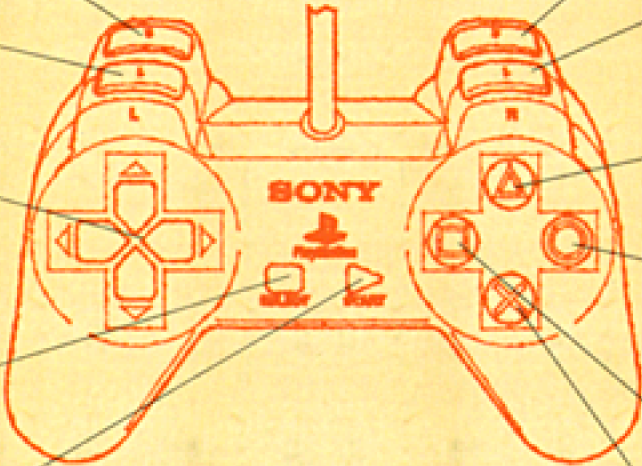
あなたは主人公の「超級風水師」として陰界の九龍城に乗り込み、どこかにある四神獣を探しだし「見立て」を行わねばなりません。そこにいたる間に、さまざまの謎を解き明かし、邪気に充ちた魔爐を踏破する必要があります。味方、あるいは敵対するキャラクターは非常に数多く登場します。一見、意味がないような話にも、大きなヒントが隠されていることもあります。

## クーロンズ・ゲートのしくみ

クーロンズ・ゲートには、人々が住む街などの「ＪＰＥＧ（ジェイペグ）ダンジョン」と、鬼律（グイリー）と呼ばれるモンスターが潜む迷宮「リアルタイム・ダンジョン」という２種類の空間があります。それぞれたくさんの数が存在しますが、プレイヤーはこの２種類の空間を交互に訪れながら、クーロンズ・ゲートの世界を進んでいきます。
「ＪＰＥＧ（ジェイペグ）ダンジョン」では、人々と会話し、謎を解いていきます。「リアルタイム・ダンジョン」では、鬼律（グイリー）との戦いやダンジョン探索が主たる行動となります。それぞれの空間の特性をつかんで、ゲームを進めていきましょう。

# コントローラの操作（基本操作）

「ＪＰＥＧダンジョン」と「リアルタイム・ダンジョン」では、操作方法が少し異なります。
詳しくは、各ページを参照してください。




**Ｌ２ボタン**
風水リング左回転

**Ｌ１ボタン**
左移動、
風水リング左回転

**方向キー**
移動、カーソル移動
風水リング回転
右：左回転
左：右回転

**SELECTボタン**
マップ表示中に押し続けると背景が消える

**STARTボタン**
マップ表示オン／オフ

**Ｒ２ボタン**
風水リング右回転

**Ｒ１ボタン**
右移動、風水リング右回転

**△ボタン**
不使用

**○ボタン**
会話、扉を開ける、決定

**□ボタン**
アイテムメニュー

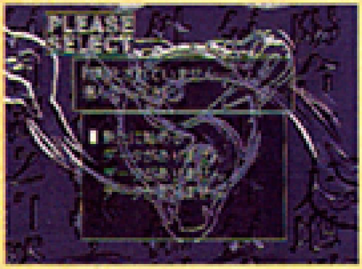
**×ボタン**
キャンセル
会話時に早送り

※風水リングは、L1・L2ボタン、R1・R2ボタン、方向キー左右のどちらを使っても回転させられます。
　L1・L2ボタン、R1・R2ボタン：画面の奥から、リングを引っ張る動きで回転
　方向キー左右：画面の手前で、風水リングを送り出す動きで回転
※マップ表示は「リアルタイム・ダンジョン」のみの機能です。
※本ゲームはアナログコントローラでも同様に操作できます。

# ゲームの開始と終了　1

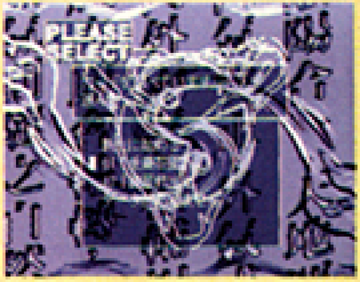
## ゲームのはじめ方

“プレイステーション”に「クーロンズ・ゲート」のディスク「白虎（ディスク1）」をレーベル面を上にしてセットし、電源を入れます。しばらく待つと、オープニング・ムービーが流れ、その後スタート画面が映ります。STARTボタン、○ボタン、L1ボタンいずれかを押すとゲームが始まります。ムービー中に○ボタンを押すと、スタート画面にスキップします。また、ゲームのデータを保存するために、メモリーカードの使用をお奨めします。




●はじめてプレイするとき
方向キー上下でカーソルを「新たに始める」に合わせ、○ボタンを押してください。

●これまでの続きをプレイするとき
方向キー上下でカーソルをプレイしたいデータに合わせ、○ボタンを押してください。前回セーブ（保存）したところから、続けてプレイできます。




●ディスクチェンジ
シーンの変わり目でディスクチェンジとなる場合があります。ディスクチェンジの画面が現れたら、指定されたディスクに入れ替え、○ボタンを押してください。このとき電源を切ったり、RESETボタンを押したりはしないでください。

## ゲームのおわり方

電源を切れば画面が消えプレイは終えられます。ただし、セーブしていない部分のデータは消滅します。また、「リアルタイム・ダンジョン」でパラメータが0になるとゲームオーバーです。

# ゲームの開始と終了　2

## セーブ／ロードについて

プレイしたところまでをメモリーカードにセーブし、それをロード（読み出）して続きを遊ぶことができます。
３カ所分セーブすることができます。なお、メモリーカード差込口1、のみ対応です。

●ゲームオーバーになった場合、「リトライ」を選ぶと、ゲームオーバー直前の状態でゲームに復活できます。

●クーロネット
セーブ／ロードは、ゲーム中の所々にある「クーロネット」で行います。「ＪＰＥＧダンジョン」はもちろん、「リアルタイム・ダンジョン」内にも必ずあります。アイテム「アクセスカード」を持っていなくても、セーブ／ロードはできます。



クーロネット端末を発見。




○ボタンで使用可能な状態に。




セーブ

ロード

方向キー右で
セーブ／ロードが選べます。

クーロネットについては、「アドベンチャー・ブック」の14〜15ページにも紹介されています。

# ゲームの開始と終了　3

●セーブの仕方






データが入っている箇所

空いている箇所

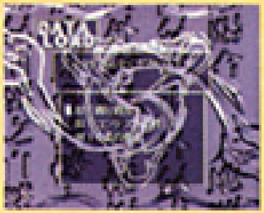
方向キー上下でU／LOAD（アップロード）を選び、○ボタンを押してください。

方向キー上下でカーソルをセーブしたい箇所に合わせ、○ボタンを押してください。

初めてセーブする場合は、「初期化しますか」と「ファイルの作成をしますか」と尋ねられます。いずれも○ボタンを押せばそのままセーブ画面へと進みます。「データがありません」という箇所が、空いている場所です。すでにデータが入っている箇所にセーブしようとすると、「上書きしてもいいですか」と尋ねられます。上書きすると、その箇所に以前あったデータは消去されます。

●ロードの仕方



方向キー上下でD／LOAD（ダウンロード）を選び、○ボタンを押してください。

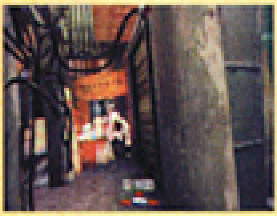
方向キー上下でカーソルをロードしたい箇所に合わせ、○ボタンを押してください。

# ＪＰＥＧ（ジェイペグ）ダンジョン

とにかく歩き回り、できるだけ多くの人と会話しながら情報を集めましょう。陰界の地理はどこも入り組んでおり、また非常にたくさんの人々や出来事に遭遇します。安全な地域なので、じっくりと探索してみましょう。

## 移　動

移動は、方向キーで行います。前方、左回転、右回転の３種類です。後退はできません。画面内に行ける方向の矢印が出ますので、行きたい方向のキーを押してください。自動的に、そちらの方向へ移動します。移動の距離は場面ごとに異なります。



行きたい方向のキーを押します。



そちらの方向に移動。

●移動の方向
矢印の示す方向は、方向キーの90°の角度と完全には一致していません。たとえば左右どちらを押しても、180°後ろ向きになることもあります。

●行けない場所もある



左右の矢印しかありません。



ここでは、前方のキーを押しても進めません。

進めない場合も、前方か○ボタンでイベントが発生することもあります。

「九龍フロント」のマップは、「アドベンチャー・ブック」の2〜3ページに載っています。

# 会　話

「ＪＰＥＧダンジョン」で最も重要なのは会話です。次に何をすべきか、探している答えのほとんどは会話の中から導き出されます。



話したい相手を見つけたら、○ボタンを押します。



会話が始まります。×ボタンで早送りができます。声のある会話を早送りすると、重要なヒントを聞き逃すことがあります。

●内容の変化：話の内容は、往々にして変化します。時間をおいて何度か話しかけてみましょう。●声：会話の文字だけでなく、同時に声が聞こえる場合もあります。また、文字が表示されずに、声だけで会話が進むこともありますので注意しましょう。●話せない：画面に見えていても、会話できない人もいます。

JPEGダンジョンでは、コントローラのL1ボタンも、○ボタンと同様の機能があります。

# アイテム

ゲーム中に、さまざまなアイテムを入手します。これらはアイテムメニューに記録され、選んで使用することができます。ただし、アイテムの必要に応じて行います。必要のない場面で使用することはできません。これは「リアルタイム・ダンジョン」内でも同様です。



アイテムを入手。



□ボタンを押すとアイテムメニューが表示されます。方向キーでカーソルを使いたいアイテムに合わせ、○ボタンを押します。

●アイテムの内容：アイテムメニューでカーソルを合わせると、簡単な説明が表示されます。

●誤って使ったら：必要のない場面で使おうとしても、カタカタと音がするだけでなくなりません。

# リアルタイム・ダンジョン

「リアルタイム・ダンジョン」は、邪気に満ちた巨大な廃墟です。中には鬼律（グイリー）と呼ばれる物の怪が棲み付き、さまよい込んだ者はしばしば行方しれずとなる危険な場所です。「JPEGダンジョン」のどこかに「リアルタイム・ダンジョン」につながる入口があります。さまざまな条件が整い、時がくれば、自然と入口は開きます。

●一方通行:一度入ると、クエストが終了するまで出られません。
●クーロネット:「リアルタイム・ダンジョン」の中には必ずクーロネット端末があり、セーブ、ロードが可能です。

## 基本画面

●邪気の属性
現在自分が持っている邪気の属性を表します。「木」、「火」、「水」、「土」、「金」の５種類ですが、持っていないものは灰色になります。この属性を駆使して、鬼律と戦います。



●「気」のパラメータ（気Ｐ）
自分の「気」の状態を表します。クーロンズ・ゲートではそれを「気P」と呼んでいます。邪気に触れると、気は徐々に減っていきます。残量によって色が変化しますが、青が正常、黄色がやや危険、赤は非常に危険。０になると、その時点でゲームオーバーです。
●「気Ｐ」の回復
減少した「気Ｐ」は、ダンジョン内を歩き回ることで自然に回復します。また、鬼律を倒すと相当量回復します。九龍城のどこかには、回復アイテムもあるようです。

## 移　動

ダンジョン内の移動は、方向キーで行います。前進、後退、右回転、左回転です。行きたい方向に、方向キーを押します。また、Ｌ１、Ｒ１ボタンで左右移動、方向キー上＋×ボタン、方向キー下＋×ボタンで前後ダッシュ、Ｌ１＋Ｒ１ボタン、Ｌ２＋Ｒ２ボタンで視点上下移動が、それぞれできます。
●扉の開閉：○ボタンで、扉が開きます。ただし、カギのかかっていない扉だけです。
●開かない扉



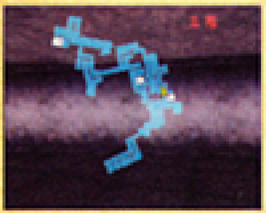
カギがかかっている扉
カチャカチャ音がします。カギを探してきて開けます。再度「リアルタイム・ダンジョン」に来た時に開く扉には、最初は鍵がかかっています。



鬼律扉
開けようとすると、バシッと紫に光ります。付近の鬼律を倒すと邪気が消え開きます。

## マップ

マップには、そのダンジョン全体の見取り図が表示されます。自分の現在位置と全体が一目でわかるので、とても便利です。最初からダンジョン全てが表示されていますが、その時点ではまだ行けない場所もあるので注意しましょう。また、戦闘中は使用できません。



ＳＴＡＲＴボタン、またはアイテムメニュー（□ボタン）で風水スコープを選択すると、マップが表示されます。



ＳＥＬＥＣＴボタンを押し続けると、背景が消えマップだけが表示されます。

## マーキング

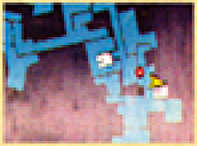
マップの中に目印をつけられます。覚えておきたい場所にマーキングしておくと、迷わずに便利です。全部で13カ所にマーキングすることができます。いらなくなったマーキングを回収することもできます。



マップを表示させ、○ボタンを押すと自分の現在位置にカーソルが出ます。



○ボタンを押すと、マーキングが点滅します。



○ボタンを押すと、マーキングが完了します。×ボタンでキャンセルできます。

●色変更：カーソルをマーキングの場所に合わせ、Ｌ１・Ｒ１ボタンを押すと色が変えられます。赤、緑、青、白の４色です。

●マーキングの回収



マップ上にマーキングがある状態で○ボタンを押し、カーソルを表示させます。



方向キーでカーソルを消したいマーキングの場所に合わせ、○ボタンを押します。



○ボタンを押すとマーキングが消えます。

回収したマーキングは、残数に加えられます。

# バトル　1

「リアルタイム・ダンジョン」内で鬼律が出現すると、バトル状態に突入します。通常のバトルは、邪気の属性をもとに行います。相手の属性に打ち勝つ「相克属性」の邪気を浴びせ、バトルに勝つことができます。また鬼律の邪気を吸い取ることでも、鬼律を倒せます。バトル中は、相手の攻撃でダメージを受け、力つきることもあります。そうなると、ゲームオーバーです。

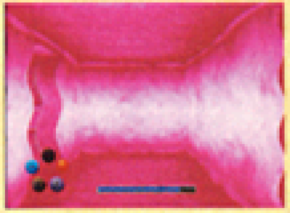
また、特殊な場面でのみ行われる戦闘としてアイテムバトルがあります。アイテムバトルでは、特定の効力を持つアイテムだけが有効です。

## エンカウント

鬼律は姿が見えませんが、邪気を放っているので近づけばわかります。最接近すると姿を現し、バトルモードに突入します。姿が見えなくても邪気で「気P」が減少するので注意しましょう。鬼律には、一度倒せば二度と現れない通常型と、倒しても同じ場所に何度も現れる無限発生型の二種類がいます。通常型の邪気は紫色、無限発生型は緑色です。無限発生型をうまく利用すれば、足りない属性を補ったりして攻略に役立ちます。



画面が紫色になったら、鬼律が近くにいます。これは通常型です。



鬼律に接近すると画面の揺らぎが激しくなります。近くに必ず鬼律がいます。



姿を現しました。

邪気の属性については、「アドベンチャー・ブック」の17ページに詳しい説明があります。

「七宝刀」には、邪気を４属性までため込むことができます。ただ、所持する邪気の数に応じて、わずかながら「気P」が減少します。

## バトル画面

鬼律が現れると、以下のようなバトル画面に切り替わります。通常のバトルは風水リングを使って行います。

●鬼律（グイリー）

捨てられたガラクタに邪気が宿って生まれたモンスターです。こちらが何もしないと、どんどん邪気を放ってきて「気P」が減少していきます。



●「気P」パラメータ

邪気によって減少します。0にならないように気をつけて戦いましょう。

●五属性の邪気

アイテム「七宝刀」に邪気をため込むことができます。ただし、1種類につき1つしか持てません。なくなると灰色になりますが、「吸」コマンドで再び得ることができます。邪気を5つともため込むと、ゲームオーバーとなります。

●風水リング

バトルに可能な行動です。「査」、「射」、「吸」、「品」、「避」という5種類のコマンドが選択できます。方向キー左右、またはL1・L2ボタン、R1・R2ボタンでリングを回転させ、コマンドを選び○ボタンを押します。

### 査

鬼律の属性を調べます。序盤だけ相克属性が表示されます。

### 射

5属性の邪気のうち、どれかを相手にぶつけます。うまく相克属性を選べば、鬼律を倒せます。持っている属性しか使えません。また、属性は一度使うとなくなります。

### 吸

七宝刀に鬼律の邪気を吸引します。吸い込めるのは、自分が今持っていない属性だけです。

### 品

アイテムを使います。戦闘中に使えるアイテムは、あらゆる属性の敵を倒す「鬼律玉」、「気P」を回復する「男油」、相手の属性を変える「貝紛（ボイフン）」の3種類です。

### 避

バトルの場から逃げます。

## アクシデント

「リアルタイム・ダンジョン」を歩いている最中に、まわりが暗くなったり、所持属性が勝手に増えたりするアクシデントに見舞われることもあります。

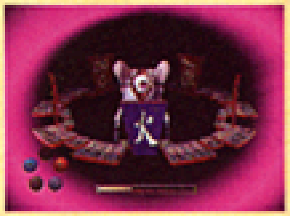
# バトル　2

## 戦い方

最も基本的な戦い方は、「射」コマンドを使って相手を倒すものです。これは特別な道具や品物がなくても可能なので、序盤戦はこれを使うことになります。アイテムの「七宝刀」が手に入れば、「吸」コマンドも使えるようになります。吸い取った邪気は、「射」で相手にぶつけることができます。さらに、「鬼律玉」や「貝粉」があれば、「品」で自在に使うことができ、バトルの幅が広がります。



まず「査」で相手の属性を調べ、相手の弱点を知ります。どうやら火に弱いようです。




「射」を選び、さらに「火」を選びます。自分が持っていなければ使えません。



「火」を放つと、見事に鬼律は倒れました。鬼律を倒すと「気Ｐ」が回復します。



「査」で調べると、相手の属性はどうやら自分が所持していない物のようです。



「吸」を選びます。



鬼律の邪気を吸い取り退治しました。吸った邪気属性が手持ちに加わりました。

●ゲームオーバー





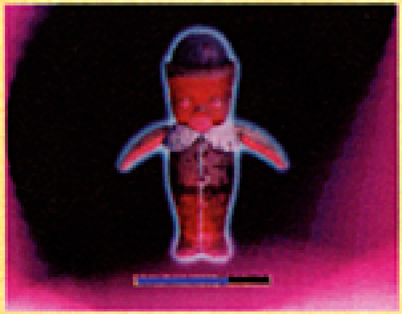


鬼律の攻撃でダメージを負うと「気Ｐ」が減少し、０になるとゲームオーバーです。その時点でゲームは終了します。また、バトルに突入しなくても邪気に触れ続けると、同様に「気Ｐ」が減少しゲームオーバーになります。

ゲームオーバー後の画面で「リトライ」を選べば、ゲームオーバー直前の状態から復活できます。

## アイテムバトル

特別な場面で行われるバトルで、風水リングは使えません。戦闘状態に入ったら、□ボタンでアイテムメニューを呼び出し、必要なアイテムを選択し戦います。アイテムバトルで対峙する相手には「鬼律玉」や「貝粉」は有効ではありません。





どの相手にどのアイテムが有効かは、キャラクターたちの会話で語られます。

# CAST

小黒：野中　希　NONAKA　NOZOMI
ゲームキッズ：佐々木　るん　SASAKI　RUN
ウェイ：小杉　十郎太　KOSUGI　JUROTA
リッチ：鈴木　英一郎　SUZUKI　EIICHIRO
季弘：松尾　銀三　MATSUO　GINZO
陰陽師：青野　武　AONO　TAKESHI
夏先生：寺島　幹夫　TERASHIMA　MIKIO
リトル・フライ：福士　恵二　FUKUSHI　KEIJI
ハニー・レディ：五十嵐　麗　IGARASHI　REI
バンブージー：町田　義人　MACHIDA　YOSHIHITO
ミスター・ドーブマン：龍田　直樹　TATSUTA　NAOKI

鏡屋：峯　のぼる　MINE　NOBORU
えび剥き屋の子ども：渕崎　ゆり子　FUCHIZAKI　YURIKO
アニタ・ドール/スイジェン：速水　奨　HAYAMI　SHO
ブロマイド屋：北浜　晴子　KITAHAMA　HARUKO
グエン・グエン（日本語）：林田　尚親　HAYASHIDA　NAOCHIKA
玄機：千葉　繁　CHIBA　SHIGERU
コニー楊：伊藤　美紀　ITO　MIKI

張魯：目黒　裕一　MEGURO　YUICHI
張陵：田窪　一世　TAKUBO　ISSEI

女鹿　伸樹　MEGA NOBUKI
城間　章子　SHIROMA SHOKO
川合　伸旺　KAWAI NOBUO
向殿　あさみ　MUKAIDONO ASAMI
百瀬　圭　MOMOSE KEI
八嶋　智人　YASHIMA NORITO
小林　修　KOBAYASHI OSAMU
佐久間　なつみ　SAKUMA NATSUMI
甲斐田　ゆき　KAIDA YUKI
愛河　里花子　AIKAWA RIKAKO
山内　雅人　YAMANOUCHI MASATO
ケン　サンダース　KEN SANDERS
蘭　妖子　RAN YOKO
天祭　揚子　AMAMATSURI AKIKO
国井　修　KUNII OSAMU
くじら　KUJIRA
東地　宏樹　TOCHI HIROKI
山下　亜美　YAMASHITA AMI
櫻庭　裕士　SAKURABA YUJI
伊藤　英敏　ITO HIDETOSHI
青木　菜な　AOKI NANA
千葉　耕市　CHIBA KOICHI
小桜　エツ子　KOZAKURA ETSUKO
幸田　奈穂子　KODA NAOKO
谷口　節　TANIGUCHI TAKASHI
山田　隆夫　YAMADA TAKAO
中田　譲治　NAKATA JOJI
松田　重治　MATSUDA JUJI
喜多川　拓郎　KITAGAWA TAKURO
グエン・ディン・カム　NGUYEN DINH CAM
何　勇剛　ALEX HO
夏　偉　GEORGE HA
岩崎　真理　IWASAKI MARI
牟　森　MOU SEN

# STAFF

Written and Directed by　木村央志

Producer/須藤朗

Executive Producers

堀光生　五藤宏　丸山茂雄

切刀良吉　松尾修吾

Original Plan by：

井上幸喜　大沢秀和　木村央志

須藤朗　武富聡　竹原克　鶴岡泰三

Character & Creature Design：

井上幸喜　大竹俊介　吉田慎吾

'JPEG Dungeon' Design：

武富聡　石川守

Program：

大沢秀和　長田威生　佐々木康男

諏訪巧　竹原克　鶴岡泰三 矢崎款

山本圭一（オープンネットワーク株式会社）

Game Design/木村央志　浅野耕一郎

Music and Sound Effect by　鮫島邦明

Real-Time Dungeon CG Modeling by　吉田慎吾

Real-Time Dungeon Graphics by

塩野勝彦　城典子

Casting：

Producer/堀江俊郎

Director/大山健治

Shooting Director/岡田周一

Recording Engineer/立花隆

Recording/MIT スタジオ

Cantonese Supervised by/夏偉鈞　杜可

SME STAFF：

木下祐幸　高橋暢也　早野海兵

Promotion and Marketing by：

田中延尚　大井康雄　白崎美砂子

Project Supervisor and International

Marketing by 吉川成昭

Software Manual：

Creative Director/木村央志

Art Director/前川恵子

Writers：

前川由紀（ヘッドルーム）　木村央志

DTP/前田隆史（クラッカー・デザイン）

SPECIAL THANKS TO：

大塚泰史/後藤一郎/小林珠美/清水剛志

田附絵里花/福田友紀/藤田正人/吉澤暢子

本谷広美/前川恵子/水口清/溝口貞夫

本橋真由美/柳沢仁/山根純/何勇剛/趙飛鳴

木村敬治（ソニー（株））

橘芳樹/大川英樹（（株）コスモ・スタジオ）

山崎吉広（フジテレビジョン CGセンター）

NHK エンタープライズ21/PIXY Corporation

ICD Inc./SOFTIMAGE（ダイキン工業（株））

PRISMS（（株）エヌ・ケー・エクサ）

日本シリコングラフィックス（株）

快楽音響公司/うどんげ

**使用上のご注意** ●このディスクは"PlayStation"規格のソフトウェアです。日本国内仕様の"PlayStation"および"PlayStation 2"で使用できます。このディスクは NTSC J あるいは FOR SALE AND USE IN JAPAN ONLY の表記のある日本国内仕様の"PlayStation"および"PlayStation 2"にのみ対応しています。海外仕様の"PlayStation"では使用できません。他の機種でお使いになると、機器などの故障の原因や耳や目などの身体に悪い影響を与える場合がありますので絶対におやめください。●ソフトウェアの「解説書」および、お使いになる機種の「取扱説明書」「安全のために」をよくお読みの上、正しい方法でご使用ください。●このディスクを"PlayStation"および"PlayStation 2"本体にセットする場合は、必ずレーベル面（タイトルなどが印刷されている面）が見えるようにのせてください。また、"PlayStation"本体にセットする場合は、中央部分を軽く押し込み、ディスクを安定させてください。●プレイ終了後"PlayStation"本体からディスクを取り出す場合は、本体のオープンボタンを押し、ディスクの回転が完全に止まったのを確認してから行ってください。回転中のディスクに触れると、けがをしたりディスクを傷つけたり本体の故障の原因になりますので、絶対におやめください。●直射日光があたるところや暖房器具の近くなど、高温のところに保管しないでください。湿気の多いところも避けてください。●ディスクは両面とも手を触れないように持ってください。●紙やテープをディスクに貼らないでください。●ディスクにペンなどで書きこみをしないでください。●指紋やほこりによるディスクの汚れは映像の乱れや音質低下の原因になります。いつもきれいにしておきましょう。●ふだんのお手入れは、柔らかい布でディスクの中心部から外周部に向かって放射状に軽くふいてください。●ベンジンやレコードクリーナー、静電気防止剤などはディスクを傷めることがありますので、使わないでください。●ひび割れや変形したディスク、あるいは接着剤などで補修されたディスクは誤作動や本体の故障の原因となりますので絶対に使用しないでください。●プレイ終了後はディスクをケースに戻し、幼児の手の届かない場所に保管してください。ケースに入れずに重ねたりななめに立てかけたりすると、そりや傷の原因になります。●このディスクの中心孔に、指など身体の一部を故意に挿入しないでください。抜けなくなったり、身体を傷つけることがあります。●このディスクを絶対に投げないでください。人体その他を傷つける恐れがあります。●ケースやディスクの上に、重いものを置いたり落としたりすると、破損しけがをすることがありますので絶対におやめください。●お客様の誤ったお取り扱いにより生じたキズ、破損などに関しては補償いたしかねますので、あらかじめご了承ください。●"PlayStation"および"PlayStation 2"本体を液晶方式以外のプロジェクションテレビ（スクリーン投影方式テレビ）にはつながないでください。残像現象（画面の焼き付き）が起こることがあります。特に静止画を表示しているときは、残像現象が起こりやすくなります。●ソフトウェアによっては"メモリーカード"や"PocketStation"が必要な場合があります。詳細はソフトウェアの「解説書」などで確認してください。

**健康上のご注意** ●プレイする時は健康のため、1時間ごとに約15分の休憩を取ってください。●疲れている時や睡眠不足の時はプレイを避けてください。●プレイする時は部屋を明るくし、なるべくテレビ画面から離れてください。●ごくまれに、強い光の刺激を受けたり、点滅を繰り返すテレビ画面を見ていると、一時的に筋肉のけいれんや意識の喪失などの症状を起こす人がいます。こうした経験のある方は、事前に必ず医師と相談してください。プレイ中の画面を見ていてこのような症状や、めまい・吐き気・疲労感・乗り物酔いに似た症状などを感じた場合は、すぐにプレイを中止し、医師の診察を受けてください。●お使いになる機種の「取扱説明書」「健康のためのご注意」をよく読んで正しくご使用ください。

PlayStation



# KOWLOON'S GATE
## ADVENTURE BOOK




SLPS 02975-8



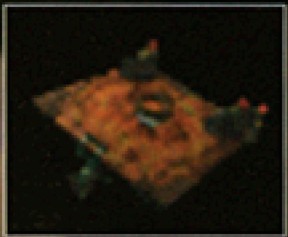
## 超級風水師　三種の神器



**風水スコープ**
香港最高風水会議の席上で、愛萍（アイピン）が渡してくれるアイテムだ。この風水スコープを持っていると、邪気の及ぶ範囲が紫色で示される。風水スコープは、手に入れたときから効力を発揮するように作られている。



**七宝刀**
5つの属性の邪気を吸引、また射出できる法具だ。「火」の属性を備える鬼律（グイリー）には、「水」の属性の邪気を用いて倒すことができる。ただ、最初のクエストでは、邪気を吸入できない代用品「八宝刀」を手に入れることになる。



**超級羅盤**
陰界で風水を起こすために用いる。玄武、青龍、朱雀、白虎と呼ばれる四神獣の存在を探り当て、この超級羅盤を用いて見立てを行う。四神獣の全てを正しく見立てることで、初めて風水が生まれるのだ。この超級羅盤は、陰界のどこかで手に入れなければならない。

## 陰界の九龍城で、もっとも広い街、九龍フロント。物語の舞台となる街だ。

九龍城にはいくつかの街があるが、その全てが
ここ九龍フロントとつながっている。
小黒（シャオヘイ）やリッチといったメインキャラクターと
出会うのも、この九龍フロントである。



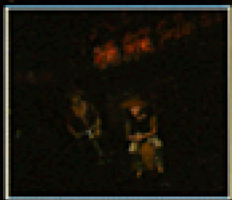
怪しい雰囲気の双子中心。
どうやら「双子セミナー」が行われるらしい。
受付脇にはクーロネットの端末がある。



巨大なネオンをかかげる
九龍電脳中心。
1階は九龍遊戯中心という
ゲームセンターだ。

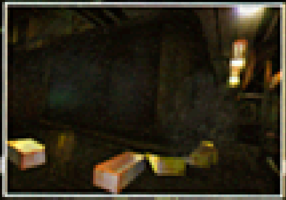


いかがわしい
たたずまいの双子屋。
ここで双子たちは、
教育を受けるための
登録を行う。



路人。九龍城では、
自分の店を持たない者を
こう呼び慣わしている。
彼らから思わぬ
話が聞けることも。

海産物を扱う店が集まった、
海鮮中心。
まだ時間が早いせいか、
どの店も営業前だ。





龍城飯店。1階がバーになっており、
そのカウンターでリッチが目を光らせている。
2階には小黒の部屋がある。

質屋。主人は李弘（リーホン）
だ。彼から、小黒が頼んだ闇
の本が見つかったと、引替札
を預かることになる。





ビルの3階にある気功塾。
ここの主宰者がウェイである。
彼は陰陽のバランスが
崩れ始めていることを悟っている。

「クーロンズ・ゲート」に登場する造語の数々。世界観を構成する上で、不可欠な要素だ。これだけを理解しておけば、世界観でとまどうことはない。

### 鬼律（グイリー）
いわゆるモンスターである。捨てられた物に邪気が宿って生まれる。邪気そのものがなくなれば、鬼律もいなくなるわけだ。外見はグロテスクだが、よく見ると物としての由来をたどることも可能だ。その物が何であるかで、鬼律の属性がおおよそ見当が付く。

### 蛇老講（ジャロウコウ）
通称、オールド・スネークの名で呼ばれる秘密結社だ。「双子屋」や「双子中心」といった施設の運営を行っている。彼らの目的は、できるだけ多くの双子の力、「鳴力（ミンリー）」を集めて、眠れる龍を目覚めさせることにある。そして龍が目覚めれば、不老不死の奇跡が起きるというのだ。

### 紅頭（ホントウ）
「是空」という名のレジスタンスのメンバーだ。彼らは、陰界の九龍城を牛耳る秘密結社「オールド・スネーク」に対抗している。街の人間の噂では、どうやら鼻持ちならない連中らしいが…紅頭たちはもっぱら、情報収集活動を展開している。

### 妄人（ワンニン）
自分を物だと考えるようになり、そのうち本当に物になってしまった人間を、妄人と呼ぶ。設定では、自分が物だという妄想は、邪気に触れることで強くなる。妄人は、見かけは鬼律と似ているが、体の一部に必ず人の肌を貼り付けている。パラレルワールドにつきもののミュータントといったところだろう。

### 鳴力（ミンリー）
離れたところにいる双子どうしが、お互いに呼び合う力のことだ。元来、一卵性双生児の間には、離れていても体験や感覚を共有するような現象があるといわれている。陰界の九龍城では、その力を集めて、大きな力を呼び起こそうと双子たちの教育が行われている。

## 老力（ロウリー）

双子たちの鳴力を集めると、やがて老力（ロウリー）と呼ばれる、より大きな力になるという。この老力により、「眠れる龍」を呼び覚ますことができるとされている。だが、未だに老力が現れそうな兆候はない。

## 胡同（フートン）

リアルタイム・ダンジョンをこう呼ぶ。元は「路地」という意味だが、クーロンのダンジョンは入り組んだ建物で構成されている。複数の建物が、歪みながらつながり、不定形な空間を作り出している。こうした場所は、気の流れがおかしくなり、邪気を呼びやすいのだ。

## rhizome（リゾーム）

「リゾーム」とは脈絡なく広がる地下茎のこと。その名を冠したのが、クーロネット上に用意されたリアルタイムチャットである。会員たちが端末を介しておしゃべりに興じている。このチャットに参加している会員とは、全員が鳴力に励む双子たちだそうだ。

香港ではホテルを「酒店」と記す。ところが「クーロンズ・ゲート」では、「飯店」となっており、これは大陸での表記方法だ。陰界では、香港を超えた、文化の混合が起きているようである。登場人物名もその例にもれず、広東語、北京語、英語など多様な言語が混ざり合った表記となっている。

ちょっと読みづらいキャラクター名。小黒とは、本当は男の子の幼名である。

愛萍　アイピン
張陵　チャン・リン
張魯　チャン・ルー
小黒　シャオヘイ
李弘　リー・ホン
夏先生　シャ・せんせい
玄太　シャン・タイ
梁艾丹　リャン・アイダイン
コニー楊　コニー・ヤン
媽妃　マーフェイ


媽妃


夏先生


張陵

## リアルタイムダンジョンでお世話になるクーロン・ナビの面々。
## 邪気に冒されたダンジョンの中で、彼らの的確な道案内こそが命綱である。

邪気を恐れることなく役割を果たす、４人のナビ。しかし勇気の向こうに、
ほのかに感じるトラウマ。それが、彼らの印象をより深めているといえるだろう。



### ハニー・レディ
ひたすらセクシーなハニー・レディ。
コスチュームも女王様系である。
動きはいたって俊敏で、
かつダイナミック。
蜂のような舞いは必見である。



### リトル・フライ
マシンエイジを彷彿とさせるフライビークル。
それは彼にとって欠くことのできない
パートナーなのだ。巧みに操るその腕前を
見せつけるようにして、登場する。



## バンブージー

かつては竹の足場を組む職人
だったというバンブージー。
高い所は得意中の得意といった趣だ。
兵士のような攻撃的な外見とは裏腹に、
穏やかな性格だ。



## ミスター・ドープマン

体中が筋肉。筋肉の塊の中に、
彼の痛々しいほど繊細な個性が見えかくれする。
まるで強大な力を恥じているかのようだ。
むろん、ドーピングで得た力なのだが。

ナビを雇うには、クーロネットの「案内屋」から
アクセスする。「係、契約」のボタンで雇うこと
ができる。ナビは無料である。





## ただぼんやりと座っているようで、実に細かく観察している。クーロンの風物、路人。彼らの目に、登場人物たちはどのように映っているのだろうか。

路人（右）
なあ、知ってるか、龍城飯店にいる小黒って女だよ。なんでも、しきりと姉貴の夢を見るようになったっていうじゃないか。

路人（左）
おいよせ、俺たちがそんな話してるの、リッチに知れたら、またどやされるぜ。

路人（右）
そうだよなあ、あいつ、小黒のことになると、すぐむきになるからなあ…けど、あの女、ウェイのところにちょくちょく出入りしてるじゃないか。

路人（左）
多分…その、夢の何とかって話でもしてるんじゃないのか。リッチは小黒の夢の話なんて、頭っから信じちゃいないみたいだしな。

路人（右）
ウェイなら聞いてくれる…そうかもな。ただウェイは九龍でも指折りの堅物だからなあ、妙な話するなって小黒に教え諭してんじゃないのか。

路人（左）
そうだ！キッズだよ！そう、キッズのやつに話してたの、聞いたんだ。夢の話さ…電脳中心のところでな。やつは張陵と同じ症状だとかなんとか、そんなこと言ってたよ。

路人（右）
誰だって？張陵…なんだい、そいつは？

路人（左）
さあな。どうせ夢見る野郎なんじゃないのか。電脳中心でゲームしてるやつじゃないのか？

路人（右）
そういや、キッズのやつも、あのネットの会員なのか？知ってるだろ…なんだっけ…リゾーム…だっけ…端末でおしゃべりしてるやつらがいるところ。

路人（左）
お前、興味あるのか？やばいから、よせ。それに、変な話だけど、生体通信やってると、陰陽師が現れたってよ。

路人（右）
陰陽師って、あいつだろ、男人街にいる。前に見たことあるなあ。呪術師だとか科学者だとか…分らねえやつだよ。

路人（左）
分らねえって言えば、このあいだ、質屋の季弘のやつとなにやら秘密めかして話し込んでたな、いや小黒がだよ。なんで、季弘なんかに用有りなんだ？

路人（右）
そりゃ、分らねえなあ…まるで分らねえ。


季弘
陰陽師
リッチ
ゲームキッズ
ウェイ
小黒

## 小黒（シャオヘイ）/声：野中希

最近しきりと姉の夢を見るという。夢の中で姉が出会いを予言したと…。
彼女はその夢と主人公の出現をどこかでつなげて考えているようだ。
リッチなどは端から小黒の夢の話を聞き入れようとしないが、
それでも彼女は思いの丈を主人公に語ろうとする。彼女の夢は、何の暗示なのか。
それは主人公が物語の中で解きあかしていくテーマである。



## 陰陽師（おんみょうじ）/声：青野武

なかば隠遁生活をしている謎の科学者。
なにやら怪しげな、呪術的な能力も
持ち合わせているという。なかなか
表に現れないが、粗忽な一面もあり、
憎めないキャラクターである。





## ゲームキッズ/声：佐々木るん

九龍城で一番の腕前を自負する
ゲーム小僧。九龍電脳中心にある
ゲームセンターにたむろしている
「キッズ」たちの一員らしい。
コンピュータやネットワークの
知識も豊富だ。

## ウェイ/声：小杉十郎太

気功塾の主宰者。
その言動からして、隔界の九龍城で何が起きているのか、
かなり詳しく知っているようだ。
しかし、慎重な性格のためかなかなか真相を語ってはくれない。



## 李弘（リーホン）/声：松尾銀三

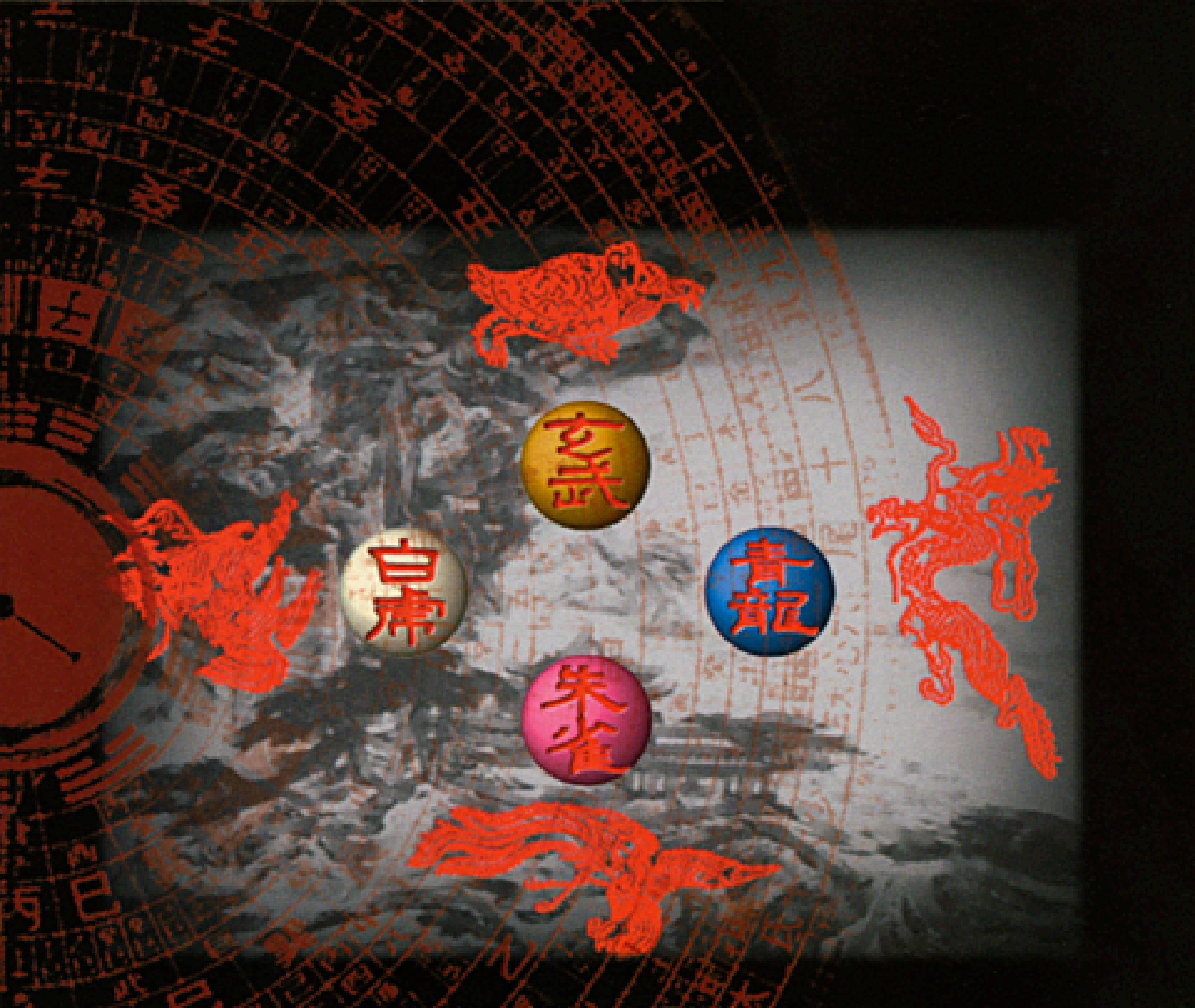
質屋を営む。とはいえ、決して質草を取り
商売をしているわけではなさそうだ。
もっぱらどこからか古くさい
骨董品を集めてくるのが専門。
気難し屋のようだが、
その実は義に篤い人格である。





## リッチ/声：鈴木英一郎

龍城飯店というホテルの1階でバーのマスターをやっている。
小黒を妹のように可愛がっている。一見すると手強そうだが、
付き合いを深めていくうちに、非常に純真な一面をのぞかせる。




四神獣が全て見立てられると、風水が生まれる。
見立てには、超級羅盤を使う。
しかし…どこに行けば神獣に会えるのか？

## 物語の舞台はパラレルワールド、
## 陰界の九龍城だ。

もうひとつの世界、陰界。陽の世界と対をなすはずのこの陰界が、
突如として姿を見せた。摂理が失われつつある。この陰と陽の不用意な交わりは、
そのまま世界の崩壊を意味する。

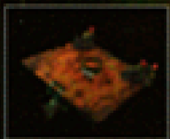
消滅したはずの九龍城が、陰界から現れた。その原因は、
どうやら陰界において風水が存在しないことにあるようだ。風水なきまま成長した陰界が、
そのバランスを欠いて陽の世界に姿を現したのだ。

### 風水とは、四神獣の守りを得る方術である。

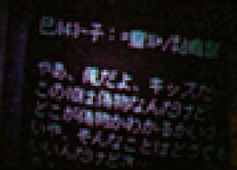
東西南北、それぞれの地形を神獣とみなすことにより、
その龍脈を導いて都の平安を願う。
それが最もスケールの大きな、地理風水と呼ばれる風水術だ。

陰界では、何をもって神獣とみなすのか。
またどこに神獣の力が立ち現れるのか。

プレイヤーに課せられたクエストは、ただひとつ。
陰界の九龍城で、四神獣のそれぞれを見立てること。
四神獣の全てが見立てを受けると、はじめて風水が立ち現れるのだ。
神獣の見立てには「超級羅盤」を用いる。
「超級羅盤」は九龍城のどこかにあるというが…



## 思わぬメールが来ているかも知れない。<br>そう考えると、見過ごせないクーロネット。<br>会員たちの「チャット」にも<br>ヒントが隠されている。

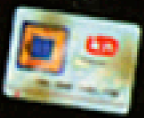


クーロネットのメインメニューを利用するためには、アクセスカードを手に入れる必要がある。これは売られているわけではないが、「誰かが忘れていく」ことが多いらしく、ひょんなことで手に入る。

トップメニューに、所持しているカードのIDが表示される。主人公が手にするカードのIDは「辰387-壬」だ。2枚のカードを所持しているときは、どちらのカードでアクセスしたいかを選ぶ。カードによって、アクセス権の設定がやや異なっている。そして、到着するメールも異なる。「他人宛」のメールを盗み読みすることでも、ヒントは得られる。

アクセスしたIDにメールが来ている場合は、「收至電子郵件」と表示される。ネット会員たちのチャット＝おしゃべりが始まれば、「rhizome＝リゾーム」のメニューに「好好」の文字が。

●メールやチャットを読むことで、先に進めることもある。
●「データベース」には、役立つ情報が揃っている。
●「信箱」とは、カード所持者の日記のようなものだ。
●「最高風水会議」もデータベースを開いている。
●物語が進むにつれ、データベースの内容が更新されていることもある。こまめなチェックは欠かせない。

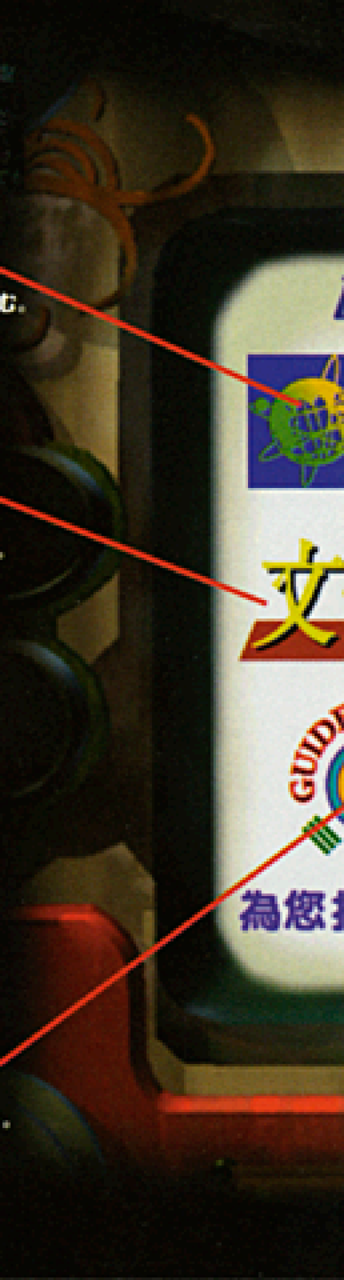


アクセスカードには偽物もあるという…









**電子メール**
持っているIDあてに
送られた電子メールを読む。

**データベース**
世界観や設定について、
詳しく知ることができる。

**案内屋**
リアルタイムダンジョンに
入る前に、ここでナビを雇う。

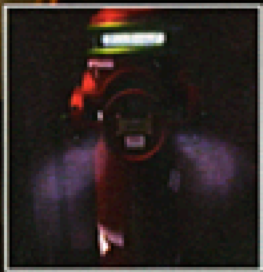
**リゾーム**
チャットのアイコン。
会員たちのおしゃべりに
参加できる。

**ハッピーアワー**
いわば広告専門チャンネル。
…妙な商品が多い。







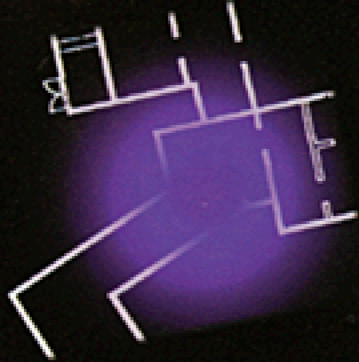


端末には郵便ポストのような「街頭端末」の他に、「家庭用端末」もあるという。「家庭用端末」では、噂の生体通信ができるらしい。

**生体通信**
無意識下に作用する、
呪術的な通信手段といわれている。

生体通信だけはお勧めしないぜ。俺は。
壊れてしまうやつが多いんだ。頭がさ。（リッチ）

# 紫に歪む空間。
# 邪気に満ちたリアルタイム・ダンジョンの奥で
# 風水バトルが繰り広げられる。



「風水スコープ」のおかげで、邪気は見ることができる。歪みが激しいほど、ダメージも大きい。

邪気は鬼律を中心に広がっている。歪みの最も激しい、その真ん中に、鬼律は潜んでいる。

クーロンズ・ゲートでは、リアルタイム・ダンジョンを
「胡同(フートン)」と呼ぶ。入り組んだ胡同の奥には、
鬼律(グイリー)が潜み、はびこる邪気は、
容易に人を寄せ付けない。
だが、クエストをこなすためには、
意を決して邪気の中心に飛び込んで行くしかない。
最も邪気の激しい場所で、
ようやく鬼律がその姿を現す。

龍城路には4本の胡同(フートン)があるという。
重慶花園(チョンキンガーデン)
富善苑(フーシンコート)
庇利路(バイレイロード)
沙角(シャーコック)



胡同への入口。向こうにいる人物は、いったい…

龍城路の場合、4本の胡同(フートン)が中でつながっている。
胡同に入る度に、歩けるエリアが広がるわけだ。
ナビが誘導するルートから外れると、迷うのは必至だろう。









## もっかどごんすい。
## 五属性の相克関係が勝敗を決める。

木火土金水（もっかどごんすい）。邪気にはこの五属性が備わる。それぞれが相克関係にあり、
エンカウントした鬼律の属性を見切り、その属性に打ち勝つ邪気を射出する。

五属性については、クーロネットの「香港最高風水会議」データベースに詳しい。
その一部を引用しよう。

> 「水」の邪気は「火」の邪気に打ち勝つ。同様に、「火」は「金」を溶かすことにより、
> 「金」の邪気を消し、「金」は斧となって「木」を切り倒す。「木」は「土」から養分を吸い取り、
> 「土」は「水」を埋め立てる。このように５属性が互いに打ち勝つ関係を、相克関係と呼ぶ。

鬼律の邪気を吸い取ることでもバトルに勝てる。
ただし、手持ちと同じ属性の邪気は吸い取ることができない。



鬼律（グイリー）は、木火土金水の
いずれかの邪気を帯びている。
複数の属性を持つ鬼律もいるようだ。




五つの属性は、それぞれに相克関係にある。

「七宝刀」に持てる邪気は４種類までだ。
だが、持ち歩く邪気の数に応じて「気P」
は減少する。

## 「気P」の回復手段は、状況に応じて使い分ける。

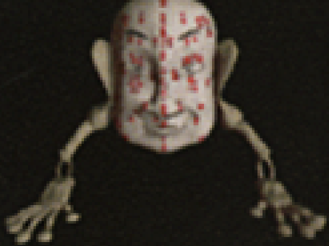


### 1.「男油」を飲む。

「男油」には、男のエネルギーが濃縮されている。
これを飲めば、「気P」ゲージを４分の１ほどを回復できる。

### 2.歩く。

歩くことでも回復できる。ただし、
邪気のないエリアを選ばなけらばならない。
前進のみならず後進、左右移動も有効だ。



### 3.鬼律を倒す。

バトルに勝つと、ある程度は回復できる。
無限発生する鬼律とのバトルは、「気P」
回復に効果的だ。



### 4.セーブ＆ロードでも。

「気P」ゲージがゼロに近づいたら、急いでセーブする。
そのままセーブしたばかりのデータをロードすれば、
全回復でスタートできる。

風水バトルで使えるアイテムは３種類だ。



鬼律玉（グイリーだま）
属性にかかわらず鬼律を倒すことができる。



貝粉（ボイフン）
鬼律の属性をチェンジできる。



男油（おとこあぶら）
減少した「気P」を回復できる。

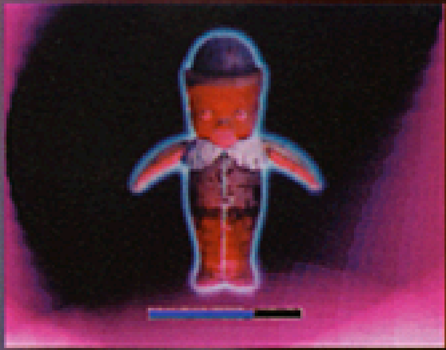


回転する四角錐は「コノリス」と呼ばれる物体。
真上に立ち、〇ボタンでアイテムを入手できる。
貴重な「鬼律玉」などが手に入るかも知れない。

アイテムを入手した後の「コノリス」は、回転が停まっている。



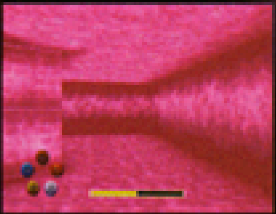




特定の効力を持つアイテムで切り抜ける、
アイテムバトル。

アイテムバトルで対峙する相手は、ほとんどの場合、メインクエストにかかわる重要な敵である。

一撃で大きなダメージを被ることになる。
有効なアイテムはただひとつだ。







緑色の邪気は無限発生する鬼律だ。
「気P」の減少が少なく、攻略に利用できる。




「気P」がなくなるか、
5属性すべての邪気をため込んで
しまうと…



## クエスト１：鏡屋救出！

「香港最高風水会議」で概要を説明された後、いきなり陰界の九龍城に送り込まれる。その場所、龍城路という街だ。路人たちの話から、鏡屋が胡同に入ったきり戻らないという。鏡屋は、気脈を正す「八卦鏡」の角度を直しに行ったらしい。必要なアイテムを手に入れて、最初の胡同、重慶花園（チョンキンガーデン）の中へ。鏡屋救出、それが最初のクエストだ。



## クエスト２：アクセスカード入手…

鏡屋を助けた後、龍城路に戻ると、九龍フロントへの道が開かれる。ひとまず、九龍フロントで情報収集だ。まずはアクセスカードを手に入れたい。「頭髪中心」というビルの地下で、占いのじいさんの話を聞く。さっそく海鮮中心の手前にいるじいさんのところで占ってもらうと、5000紙紮(シザ)と引き替えに、アクセスカードを手にすることができた。それにしても高いカードである。







## クエスト３：ウェイ、リッチ、そして小黒。

龍城飯店に入ろうとすると、玄関に李弘が待ちかまえている。彼は小黒に頼まれた古い暦の本が見つかったと「引替札」を渡してくれる。どうやら主人公が小黒に探させたと勘違いしているらしい。だが、まだ龍城飯店には入れない…爆竹屋や路人の話から、気功塾にウェイが戻ったという。さっそくウェイと会うことに。ウェイからリッチを紹介される形でようやく龍城飯店に入ると、カウンターにはまだ警戒の色を隠せないリッチがいる。李弘からの札をリッチに見せ、小黒との対面を果たすことになる。

# クーロンズ・ゲート　Q&A

Q:アイテムを使っても、何も起こらない…
A:ほとんどのアイテムは、必要なときにのみ効力を発揮します。「捨てる」という設定がないため、不用意に使ってもなくなることはありません。

「七宝刀」は持っているだけで装備したことになっています。バトル中に現れる「風水リング」は、七宝刀の効力です。

「超級羅盤」は四神獣の見立てに用いますが、アイテム欄で「使う」と、見立てが終わった神獣を表示します。

「風水スコープ」はリアルタイムダンジョンで「使う」と、マップを表示します。

Q:お金の使い方がわからない…
A:お金はアイテムとして所持しています。何か物を買うときには、「使う」で代価分だけ差し引かれます。基本的に、お金は稼げません。イベント的に稼げることもありますが、あくまでイベントです。そのうち、お金そのものがなくなることもあるかも知れません。

Q:ナビが雇えない！
A:いきなり送り込まれた龍城路。ここでリアルタイムダンジョンに入る際は、まだアクセスカードがなく、ナビを雇うことができません。…ナビは、重慶花園（チョンキンガーデン）のどこかであなたを待っています。おそらく、誰かが雇っていてくれたのでしょう。

ちなみに、どのダンジョンでもナビとは無料で契約できます。彼らは志を持ったボランティアですから。

Q:移動中、途中にいる路人と会話ができない…
A:JPEGダンジョンでは、ポイントとポイントの途中で停まることはできません。途中にいる路人は、背景のようなものです。しかし、彼らもしっかりあなたの行動を観察しているかも知れません。

Q:横を向いたつもりが、後ろ向きになってしまう…
A:ポイントでの回転は、必ずしも90度とは限りません。中には微妙な角度で別なルートが用意されていることも。風景を覚えてしまうのが迷わないコツです。

Q:新しい街に入ると、戻れなくなってしまった！
A:心配いりません。進めたということは、戻る必要がないということ。九龍フロントには、何度か戻ることになるでしょうが…リアルタイムダンジョンからは、ナビが戻してくれるはずです。振り返ることなく、次のクエストに取り組みましょう。

Q:マーキングを上手に使いこなすには？
A:マーキングを置いた後、L-Rボタンで４色のマークカラーが指定できます。鬼律扉の前で赤、鍵のかかった扉は青、端末の場所は緑といった具合に、自分なりにマークカラーの意味を決めておくと便利です。用済みのマークを回収しておくと、紛らわしくありません。

マーキング数は１３個です。ひとつのダンジョン攻略が全て終わった時点で、自動的に回収され、次のダンジョンではまた１３個からスタートできます。

Q:手持ちの「邪気」では、鬼律を倒せなくなった！
A:そんなときは、無限発生の鬼律を利用して、手持ちの邪気を有利な状態に揃えましょう。「貝粉」を所持している場合は、それで相手の属性を変更できます。「鬼律玉」なら、鬼律の属性にかかわらず、鬼律を倒せます。

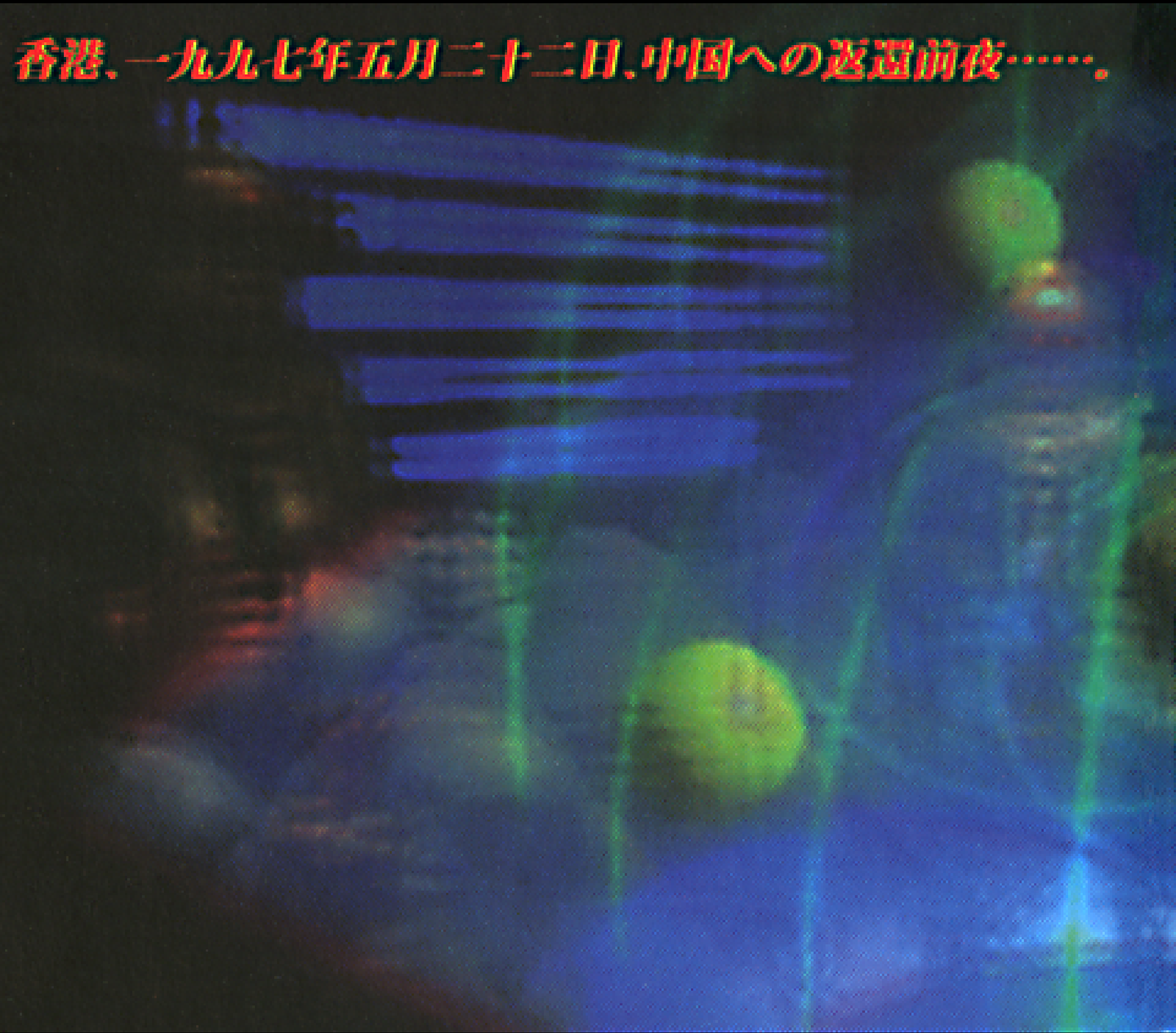
Q:鬼律となかなかエンカウントできない！
A:邪気の強さは３段階。その中心に必ず鬼律がいます。思い切って飛び込んでいきましょう。邪気は壁を貫くため、ひょっとすると鬼律は壁の向こうにいるのかもしれませんね。

Q:クーロネットのメールが文字化けしている！
A:そのようなこともあるようです。

Q:クーロネットの端末が起動しない！電源が落ちている！
A:そのようなことも、あるのです…

Q:メールを寄こす「ガタリ」とは、何者？
A:…………………………………………



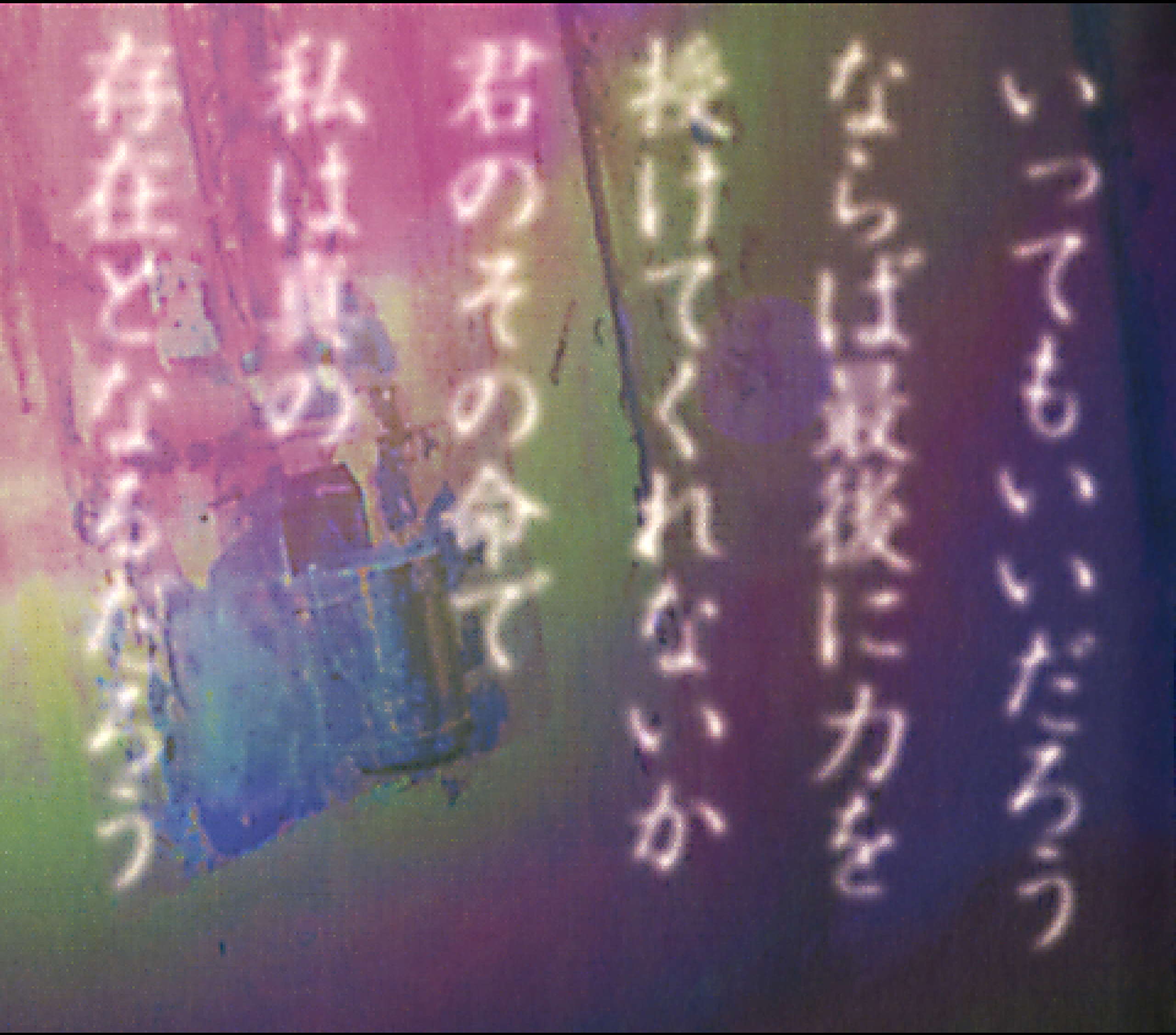

香港、一九九七年五月二十二日、中国への返還前夜……。

突如として出現した、陰界の「九龍城」。

陰と陽の不用意な交わり、調和を崩した世界は、急速に破滅へと傾斜してゆく。

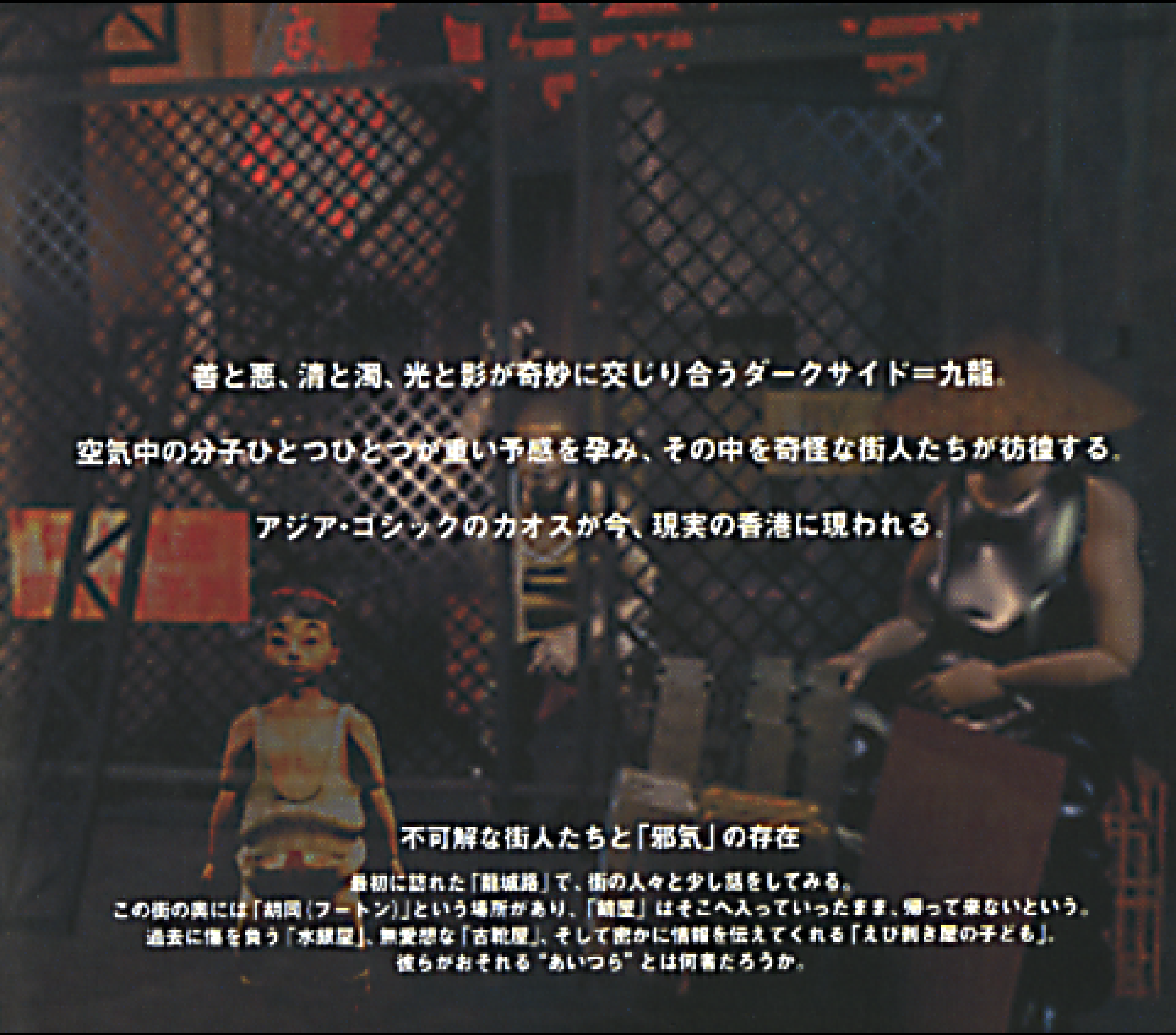
そして、香港最高風水会議の決定により、一人の超級風水師が陰界へと潜入した。

風水なき陰界に、四神獣を見立てるために……。


いつでもいいだろう
ならば最後に力を
投げてくれないか
君のその命で
私は別の
存在となるだろう

君はまるで
私の生まれ
変わりのようだ
いや、
私を蘇らせるために
生まれてきたと


九龍城へようこそ…



善と悪、清と濁、光と影が奇妙に交じり合うダークサイド＝九龍。

空気中の分子ひとつひとつが重い予感を孕み、その中を奇怪な街人たちが彷徨する。

アジア･ゴシックのカオスが今、現実の香港に現われる。

## 不可解な街人たちと「邪気」の存在

最初に訪れた「龍城路」で、街の人々と少し話をしてみる。
この街の奥には「胡同（フートン）」という場所があり、「鏡屋」はそこへ入っていったまま、帰って来ないという。
過去に傷を負う「水銀屋」、無愛想な「古乾屋」、そして密かに情報を伝えてくれる「えび剥き屋の子ども」。
彼らがおそれる"あいつら"とは何者だろうか。

九龍城の奥には「邪気」がうずまいている。ここ、龍城路もまた例外ではない。

邪気は、気脈が著しく乱れた場所で発生する。

邪気が物に宿れば「鬼律（クイリー）・物の怪」となり、人の心に入り込めば「妄人（ワンニン）」となる。

邪気は心の迷い、心の影をひっそりとうかがう。

膨れ上がった邪気に人々は脅え、街はなんともいえない毒々しい空気に包まれている。



龍城路の路人たちの話を総合すると、胡同（フートン）の奥には、八卦鏡（はっけきょう）の部屋があり、鏡屋は、そこに向かったという。
だが、邪気に満ちた胡同の中で、鏡屋は身動きがとれなくなっているらしい。
まずは鏡屋を探し出すこと、それが最初のクエストだ。

入り組んだ複雑なダンジョンでは、唯一ナビ（ナビゲータ）だけが頼り。
最初のナビ、リトル・フライは、初対面にも関わらず
「次に来るときも寄ってくれ」と謎のセリフを残す。
どうやら誰かがナビたちを送ってくれているようだが……。











物語の舞台となる街、それが九龍フロントだ。
出会いがあり、別れがあり、そして闘いが待ち受ける。

鏡屋敷出後、いよいよ九龍フロントと呼ばれる街へ。ここは陰界の九龍城において、中心となる場所である。
だが、街全体が剣呑な空気に沈んでいる。路地の方々から聞こえる「双子」の噂。
一体、この街に何が隠されているのか。



## 気功塾の主宰者・ウェイ

ウェイの話では、九龍には"四神獣の気脈"全てが通じているが、「青龍」、「白虎」、「朱雀」、「玄武」の見立てが行われた記録はない、という。
それが本当なら、どこかに四神獣の"見立て"を行える場所があるはずだ。ただし、ここ九龍では、陽界とは別の発想で"見立て"を行わなければならないらしい……。



## 謎めいた少女・小黒

「ファイアの日に会える、それが姉の言葉なの…」
リッチのバーで出会った不思議な少女・小黒（シャオヘイ）。
彼女は最近、夢の中で、自分の姉にたびたび会うのだという。
小黒自身が、2年前フラリと街へやって来たストレンジャーだ。
彼女の夢を解き明かすことで、物語は大きな展開を迎える。


小黒 シャオヘイ

ファイアの日に会える、
それが姉の言葉なの
夢の中で
いつも決まって同じ






我々が住む世界を「陽」とするならば、「陰」の世界も存在する。
その両者は、絶対的な秩序のもとにあらねばならない。

# 「クーロンズ・ゲート」に登場するのは、ただの風水師ではない。



「風水師」とは、風水の考え方に沿って"気"の流れを見立てる者のこと。
日本ではあまり馴染みがないが、香港では「風水師」がいなければ社会が成り立たないとさえ言われる。それだけ信頼された存在として、「風水師」は社会に浸透しているのだろう。

「方位＝東西南北」、「方向＝地域情報」、「周囲の環境」などから"気"の流れを見立て、家相＝陽、墓相＝陰の適切なアドバイスを行うことで生計を立てる「風水師」。

だが、「クーロンズ・ゲート」に登場するのは、ただの「風水師」ではない。陰界より現れた九龍城の"気"を見立てるために派遣された「超級風水師」だ。「超」の文字が示すとおり、しかるべき経験を積み、選ばれた「風水師」なのである。
「超級風水師」が"気"の流れを見立てる能力に優れているのは言うまでもない。
しかし、彼の真価はその卓越した能力により、邪気に立ち向かうための「法具＝七宝刀」を扱えることにある。

万物には全て、「木火土金水（もっかどごんすい）」の五つの"属性"が備わっている。
それは、九龍城の深部を徘徊する邪気に侵された「物の怪・鬼律（クイリー）」も同じ。
「七宝刀」を手に、鬼律を物に返し、"気の流れ"を正すことこそ、「超級風水師」の使命だ。

地

一般に風水というと、“占い”と思われがちだがそうではない。

「クーロンズ・ゲート」における風水は、正式には「地理風水」と呼ばれる一種の“学問”である。

風水のスケールは様々だが、「地理風水」は、

都市計画に用いられるような“最大級の見立てを行う方術”だと考えてもらいたい。

風




「地理風水」では、自然の地形を"神獣"と見なす。北方の大山を「神獣・玄武」、東方の山並みを「神獣・青龍」、南方の湖沼や海また弧峰を「神獣・朱雀」、西方の大道を「神獣・白虎」と見なす。見立てが正しければ、神獣から「龍脈（りゅうみゃく）」と呼ばれる"気"の流れが生じ、都市に永遠の泰平が訪れるのである。

また、四方から延びる龍脈の交差する場所は「龍穴（りゅうけつ）」と呼ばれる。この「龍穴」のある場所は、陽の気に満ち溢れ、要所として特に繁栄が確約される。このような場所には、さらなる繁栄のために寺院などが建てられることも多い。

最近では都市を新たに造ることなどなくなったが、古くは日本でも、"平安京"や"鎌倉幕府"など、多くの都市設計に「地理風水」が利用されている。（江戸の街に長きにわたって繁栄が続いたのは、家康が風水的な考証の上に造ったからだと言われている）

香港に息づく「地理風水」への信奉。今でもそれは、"最も大きな見立て"として一見乱立しているかに思える香港の高層ビル群などに生きている。例えば、突如として中間階に広がる「不可解な空間」は、ビル風を防ぐ配慮ではなく"気"の通り道として。デザインとして理解しかねる「極彩色の外壁」も、"気"をうまく取り入れための風水的な考え方に基づいたものなのだ。

もちろん、しかるべき経験を積んだ風水師でなければ見立てを行うことはできない。誤った見立ては、繁栄に悪い影響を与えかねないのだ。





## 風水の根底には「道教」の教えがあった。

「道教」、それは“儒教”や“仏教”とともに、中国文化の根底にある「教え」である。当然、風水の考え方にも介在する思想だ。

# 道教的背景をさぐる

「道教」で、"気"は「大宇宙」とともに「人体＝小宇宙」にも流れると教えられる。
マクロとミクロ両コスモスの"気"は互いに交わり、循環し、影響を与えあうのだ。

そして龍脈（＝大地の神獣から生ずる"気"の流れ）に従えば都市は繁栄し、
体内の"気"を活性すれば「不老長寿」の徳を得るとされる。
ここから、「修行」により体内の"気"を活性化しようとする「道教」のイマジネーションが生まれた。
すなわち不老長寿を目的に据えた、「道教」の神仙思想的な側面である。

その一方で、「道教」にはフィジカルな想像力も宿されている。
不老不死の「仙薬」を作り「仙人」へ至ろうという、
西洋の"錬金術"に相当する秘術「錬丹術」だ。
黄金を作ろうとする"錬金術"に対し、
あくまで「不老不死の仙薬」精製に眼目を置く「錬丹術」。
そこで必要不可欠とされたのが「水銀」だ。
交わる金属により色を変え性質を変化させる。
鉱物でありながら液状の性質を持つ「水銀」。
そんな特殊性が不老不死という"夢"を育む一端となったのだろうか？
実際には人体に有害このうえない「水銀」なのだが。

「道教」を信ずる者に深く浸透していた、不老長寿への憧れ。
害あるものを体に取り入れてこそ、「仙人」への道が開けると考えられたのか。
実際、古代中国の王朝内部にも神仙思想は広がり、多くの者が命を落としている。
このような思想が将来的に「漢方薬」の発達に寄与した事実は憶測ではないのだが。

万物創世の源として考えられる"気"は、人の生命をも司る。
"気"は、「道教」の宇宙観・身体観を通じさせる重要なファクターなのである。





# History of Kowloon Walled City

犯罪の巣窟と恐れられ、香港に黒いイメージを植え付けてきた「九龍城砦」。
その取り壊し作業が始まったのは、1993年3月のことである。

今を遡ること800年。南宋時代に建てられたこの城砦は、当時「官富城」と呼ばれていた。後の清朝時代に「官富九龍城」と名前が変わり、ここに「九龍城」という名が定着する。（塩の密売を取り締まるため、また香港一帯を海賊から守るために建てられたなど、建設の理由にも様々な説がある）

「九龍城」に転機がおとずれたのは19世紀半ば、西欧諸国による帝国主義時代のことである。

1840年　英国との間に局地戦争（いわゆるアヘン戦争）が勃発。
1842年　南京条約により香港島を英国に租借。
1860年　北京条約により九龍半島の一部を英国に租借。

アヘン戦争に軍事力で破れた清朝は、1898年、現在の香港全域を、期限付きでイギリスに租借することになった。
しかし、「九龍城」だけは清朝の強硬な反発により、引き続き中国側の管理下に置かれる。といって、不安定な国内情勢をかかえた当時の中国には管理できるほど余裕もなかった……。
「九龍城砦」という、どちらの国の力も及ばない"浮いた空間"は、このような奇妙な状態によって作り出されたのである。

第二次大戦後、共産党が主権を握った中国から「九龍」へ不法入国者が相次ぐ。
犯罪者が逃げ込んでも、英国の警察は手を出すことができない。
中国も見捨てたこの地に、法律とは無縁の世界が形成されたのは、なにも難しい論理が働いたわけではない。むしろ、自然な流れだ。

アジアの暗黒を、身に纏い育った街。
黒社会（マフィア）が仕切り、麻薬、売春、博打、あらゆる"悪"が集まる。
どこまで真実か、今となっては証明することはできないが、伝説として語られるだけのダークな幻想に抱かれていたことだけは事実だ。


暗黒都市の伝説
そして今

啓徳空港からそう遠い距離にあるわけではないが、訪れる者は少ない。
タクシーを拾い、「九龍城砦跡」と伝えても、運転手は怪訝な顔をするばかりだ。
そう、「観光地ではない」から。

香港に住む人々にとって、もはや九龍城は過去の汚点でしかない。

清朝時代の庭園様式を取り入れた公園。
隣接する九龍城廣場（Kowloon City Plaza）という名のショッピングセンター。
これが九龍城周辺の、現在の姿だ。

取り壊される前の姿は、例えるなら"巨大な廃棄物の固まり"。
城砦と周辺の市街地を埋めるように木造のバラック小屋が並び、
内部は細い通路が縦横に走る、まるで迷路のような空間だった。

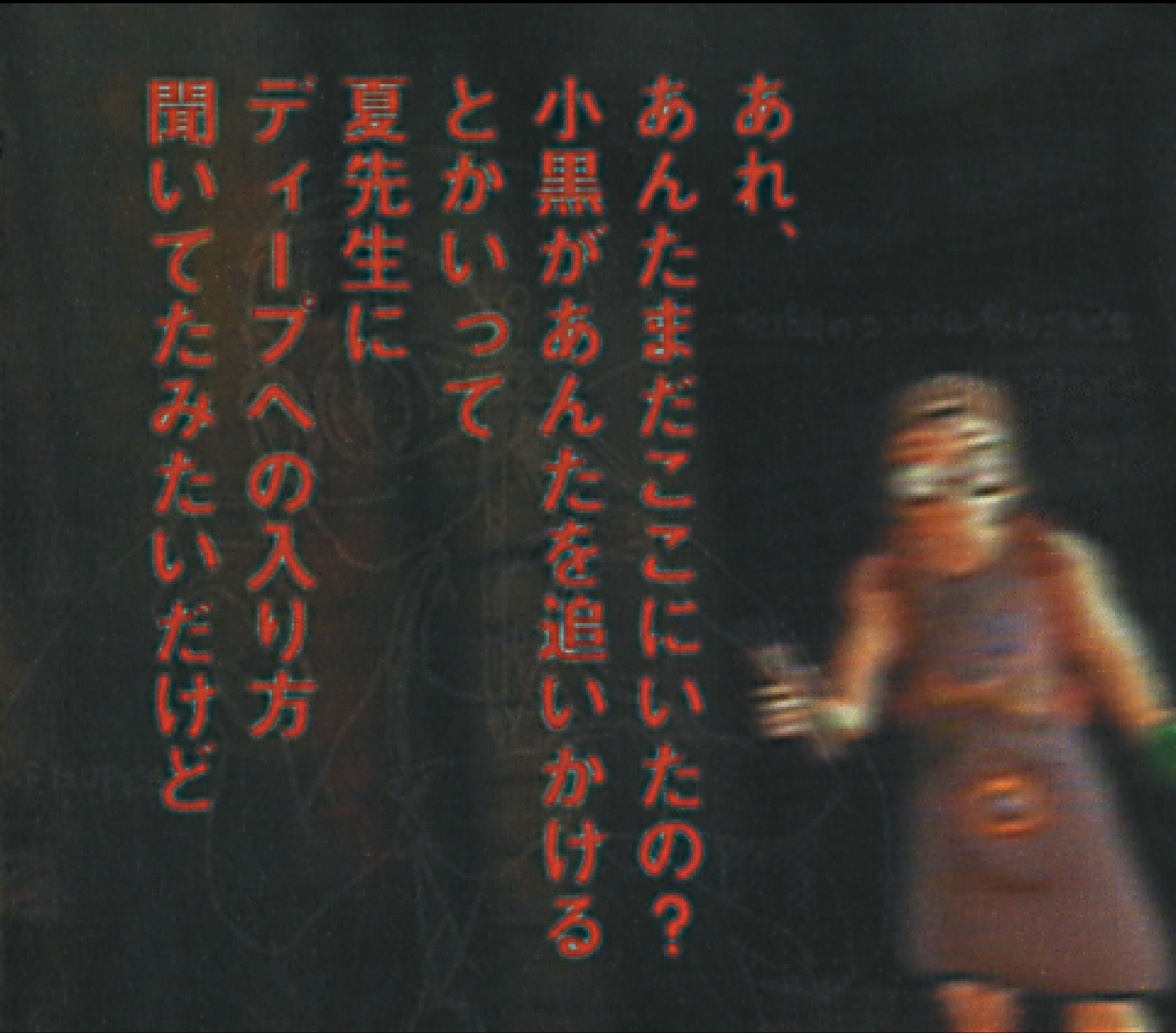
建物の上に建物を重ねた完全な違法建築の空間は、陽光さえ射し込まず、昼間でも薄暗い。
天井や壁は、計画性のない電線や、水道管がわりのゴムホースが魔物のように走る。
滴り落ちる汚水、放置されたガラクタ、処理されないゴミ……。
魔物のような空間すべてから異臭が放たれる。

そして九龍城は、様々な都市伝説さえも生み出してきた……。

香港を訪れる日本人客のほとんどは、その目的をショッピングに置いている。
魔窟と恐れられた時代の雰囲気は周囲一部に残されているものの、かつての面影を感じさせるスケールではない。

英国にとっても、返還と同時に消さなければならない汚点だったのかもしれない。


ゲームキッズ


あれ、
あんたまだここにいたの？
小黒があんたを追いかける
とかいって
夏先生に
ディープへの入り方
聞いてたみたいだけど

# 混沌(カオス)の国の住人たち

陰界の路地裏では、ユニークなアウトローたちがうごめいている。ここでは、クーロンズ・ゲートの住人たちをご紹介しよう。

## 九　龍　的　職　業　図　鑑

九龍に店を構える商人や路人たちは、生活力が旺盛でそれぞれにとても個性的だ。そこには、どんな小さな隙間ででも生きて行こうとする、人間の力強さが見て取れる。

異常なまでの分業体制も面白い。「えび剥き屋」はズバリえびを剥くことだけが職業だろうし、「ひん屋」はひんだけを売り、「ぜんまい屋」はぜんまいだけを売る。アジア的合理性とも言うべきであろうか。人間の欲望をうまく読み取り、巧みに職業に仕立て上げる抜け目のなさ。すべてを理路整然と秩序立て、支配し、独占しようとする西洋的理念とは明らかに一線を画す。

九龍には勝者も、敗者もいない。ただ、生のダイナミズムがあるだけだ。



### えび剥き屋の子ども

えび屋ではなくえび剥き屋。終始協力的で、子供のわりに老成した感じを与える。落ち着いた言葉で話し、冷静に事態を見つめているようだ。剥いたえびは何かに使われるらしい。



### 遊戯中心店員

遊戯中心はいわゆるゲームセンターだ。遊戯中心の店員は、自由な遊民的存在。誰にも味方せず、誰とも争わない。物語の中では、傍観者の立場を演じ続ける。

## 水銀屋

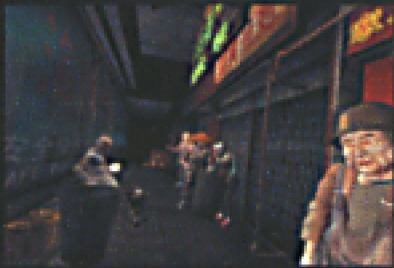
妹のベロニカに水銀を塗り、死なせてしまった水銀屋。異様な風体は、まるで過去にがんじがらめになっている彼自身をそのまま表現しているかのようだ。





## オルゴール屋

音楽は心の痛みを和らげる役目を持つ。珍奇な職業の多い中で、オルゴール屋は唯一安らぎを与えてくれる店といえよう。





## 美脚屋

美しい足を作る専門医。人工的な"美"の切り売りは、九龍在住商人たちの得意とするところだ。グロテスクな店がまえは、人々の歪んだ欲望をあらわしているのだろうか。

## そっけない路人

無関心でそっけない路人たち。自分たちの生活のことで頭がいっぱいという様子だ。彼らからヒントとなる話を聞くには、ちょっとしたコツがいるようだ。しかも誰もが断片的で独断的なことしか言わない。それぞれの言葉をジグソーパズルのように組み合わせ、自分なりに"解釈"していくことも大切。

## ミュータント・妄人（ワンニン）という存在

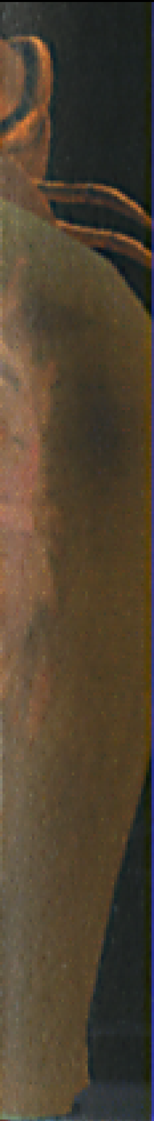
サイバーパンクにおけるミュータントにはある一定の役割がある。
彼らは、規格外であるがゆえに、物語の拘束から自由でいられる。傍観者でいられる。
「クーロンズ・ゲート」のミュータント・妄人たちも、自らの妄想の空を飛ぶ孤独なフリークスだ。彼らは妄想を続けるうちに自分自身が妄想の対象になってしまう。例えば、鍵穴を覗くことに執着し続けた「鍵穴男」が、自分も鍵穴になってしまったように。実際、モノのことを考え続けてモノそのものになってしまうとは、あきれるほどの単純さではないか。妄人を見る時、そのあまりのストレートさに、私たちは動揺してしまう。
物語の中でのミュータントが鮮烈な印象を与えるのは、彼らが私たちの価値観を激しく揺さぶるからである。この世界は本当に正常なのか？　正しいのは本当に自分の方なのか？　ひょっとすると、単純明解な彼らの方が「基準」なのではないか？
九龍の妄人もまた、正常という概念の危うさを、私たちに提示しているのである。


鍵穴男


モニター男


ハンドバッグの妄人

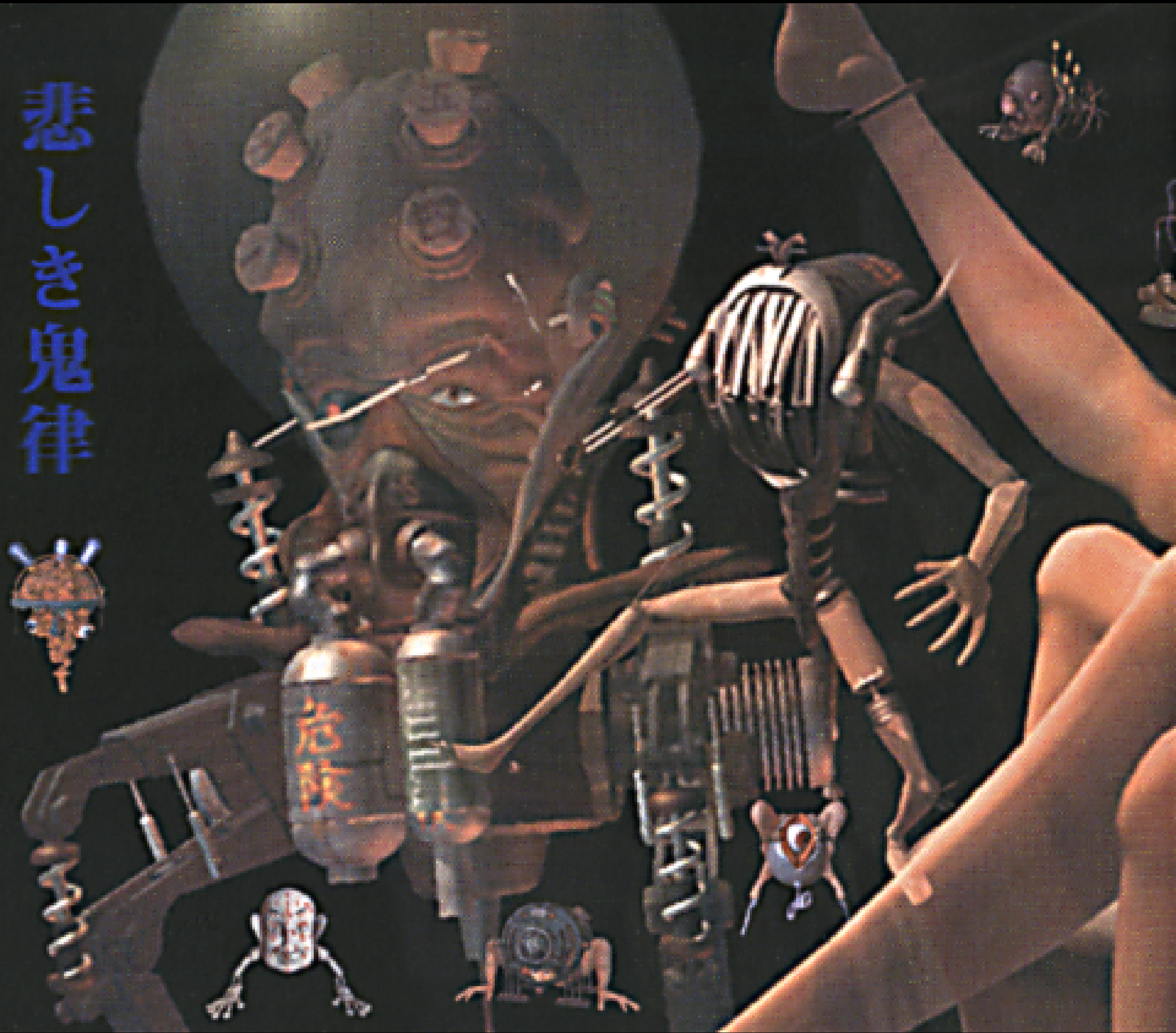

老酒のカメ男





電光掲示板男

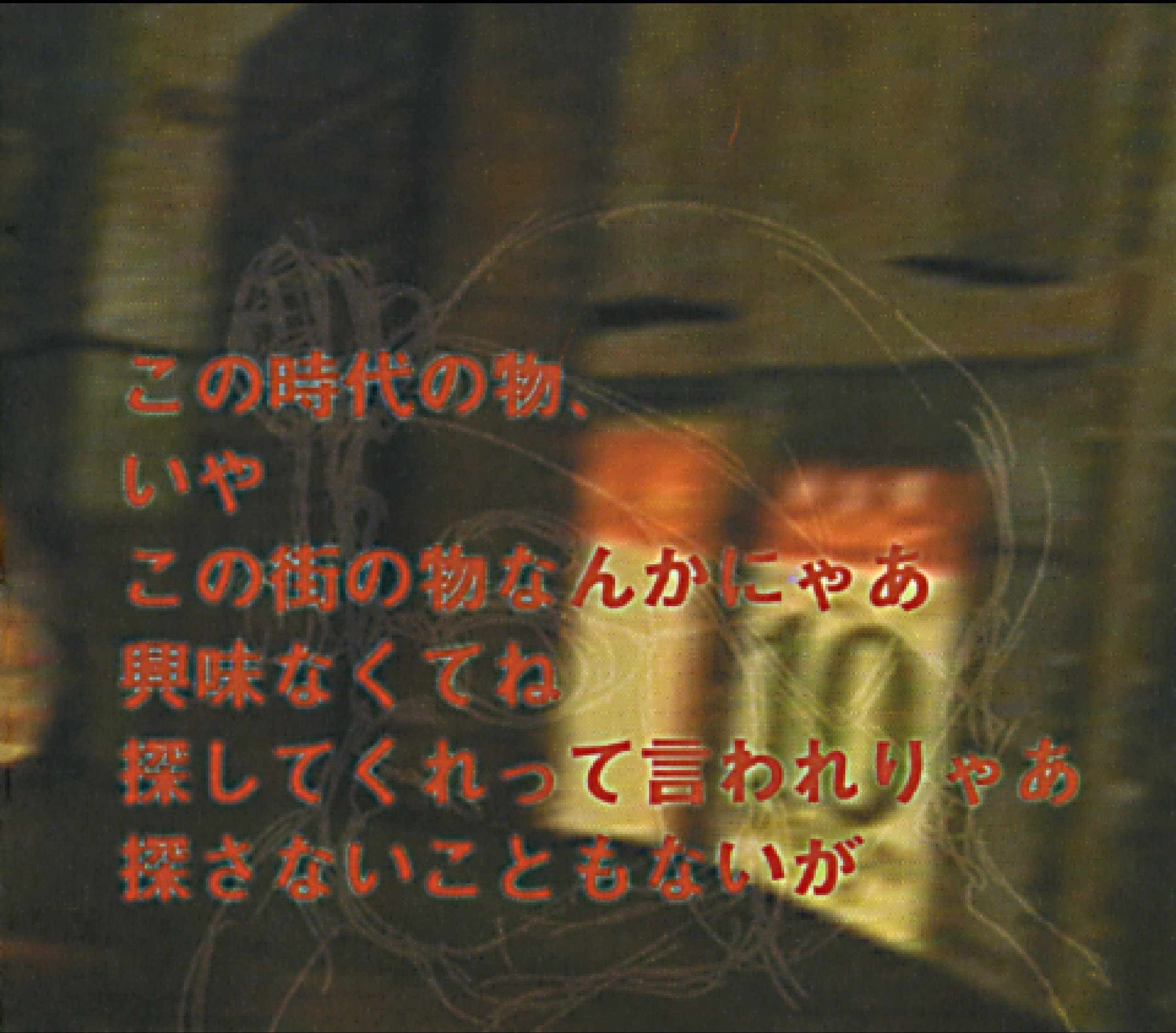

携帯電話男


悲しき鬼律
危険



"物"にも"心"がある。九龍ではそう思われている。そして、人間に飽きられ、打ち捨てられた"物"の"心"はすさむ。そこへ邪気がとり憑き、「物の怪・鬼律」となる。鬼律が人を襲うことはないが、持っている邪気を払ってやらなければ、先へは進めない。愛されていたものが愛を失って化け物に変わり、人間の生活をおびやかす。哀れで悲しい現象だ。
だから、鬼律を鎮める所作は「鎮魂」に似ている。迷える霊を慰めたり、お祓いをしたりする行為に似ている。攻撃するのではなく、「中和」するのだ。そうしてモノに戻った鬼律たちは、カランと嬉しそうな音を立てて路地端に転がる。


季弘 リーホン


この時代の物、
いや
この街の物なんかにゃあ
興味なくてね
探してくれって言われりゃあ
探さないこともないが

# 暗黒のシンメトリー
## クーロンズ・ゲートに見る双子幻想

元来、「双子」というものは、何か特別な意味を持つものとされてきた。古今東西を問わず、「双子」に何らかの啓示を見出そうとする人たちは多い。西洋では「双子」は祝福の対象であるし、逆にアフリカでは災いの象徴だった。もっとさかのぼって、古代バビロニアでは"二つの頭は良い前兆"と書き記されている。また、神話の世界にも「双子」の話は驚くほど多い。
実際、現実の双子を見ても、片方が病気をすれば片方も必ず病気になったり、いわゆる"虫の知らせ"がひんぱんだったり、不思議な例を数多く垣間見ることができる。第一、"そっくりな顔"が2つ並ぶのだ。人がそこに何か神秘的なものを見出しても無理はない。
結果、双子はシャーマニックな色合いを帯びてくる。既存のメディアにも、双子をモチーフにした作品はたくさんある。S.キングの「シャイニング」、クローネンバーグの「戦慄の絆」、萩尾望都の「半神」。プラスのモチーフであれ、マイナスのモチーフであれ、そこに描かれたシンメトリーの様式美は、見るものを強く印象づける。

さて、「クーロンズ・ゲート」ではどうか。「クーロンズ・ゲート」での双子は、一種呪術的なアイテムとして用いられる。主人公の最大の敵であるオールド・スネークは、双子の呼び合う「力」を利用し、"不老不死"を実現しようとしている。双子を集めることにあきたらず、あまつさえ人工的に双子を作り出そうとさえする。
しかし、もともと「双子の力」というのは、双子同士の間で発揮されるものである。前述の他メディアにおける「神秘的な双子」の例も、双子の不思議な結びつきを強調したものであるし、原始の社会が畏怖したものも、おそらくはお互いの間だけで通じる神通力であった。その力を外部から収集しようという思考がそもそも錯誤している。それ以前に、「力」という見えないものを物理的に集めようとする行為そのものが不気味だ。
双子を作るために遺伝子操作まで行い、ネットワークを巧みに利用していながら、スネークの言動は理論を欠いている。つまりは、"不老不死"も"双子信仰"もスネークの幻想にしかすぎないのだ。単なる妄想が、あらゆる現実的な手段をもって実現される。一種、社会病質者の妄言に触れたような曖昧模糊とした禍々しさを感じる。
「クーロンズ・ゲート」での双子のモチーフは、妖人と並び、グロテスクな宇宙を形成するのに欠かせない要素である。妄想が妄想を呼び、妄想を形成する社会。私たちの祖先が体現した暗黒の感情を呑み込みながら、九龍の悪夢的世界はどこまでも広がってゆくのである。

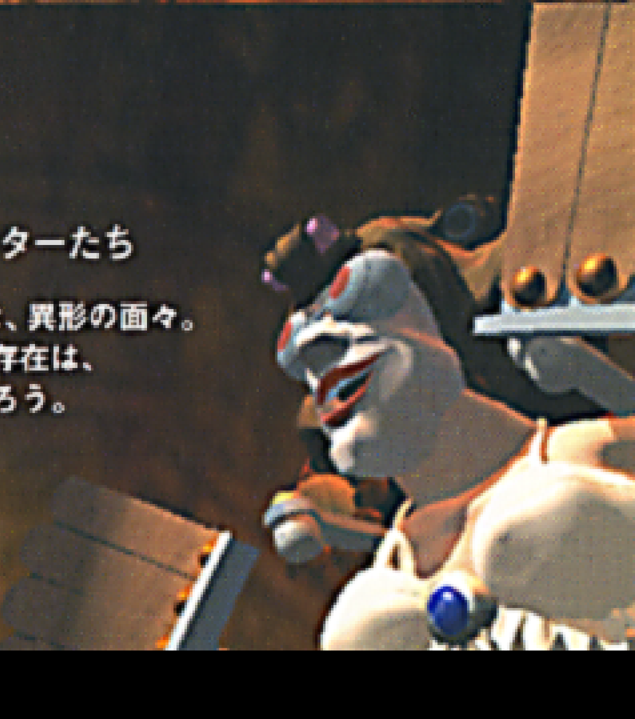




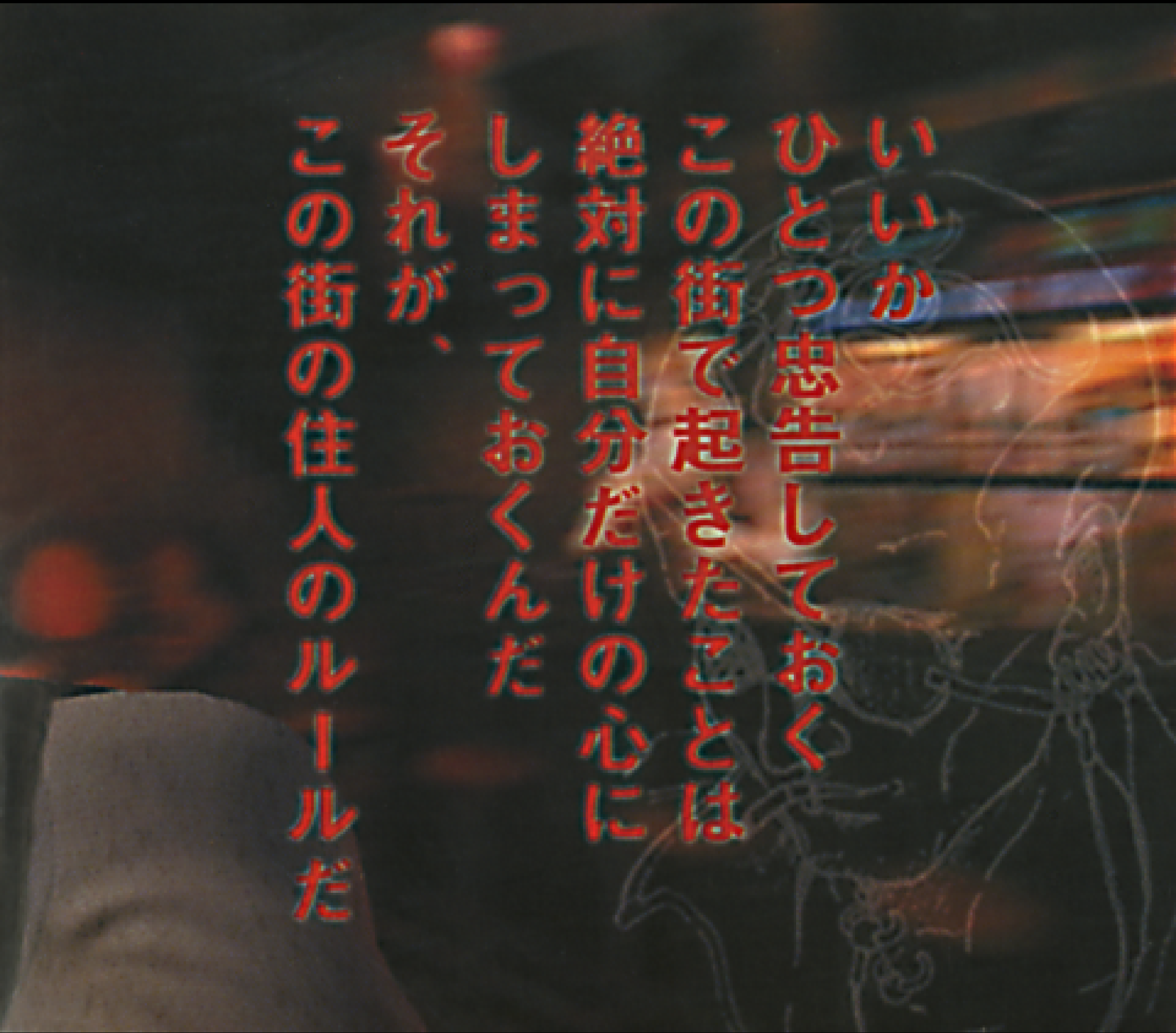


## 物語の脇を固める異形のキャラクターたち

まるで、運命をもて遊んでいるかのような、異形の面々。
ユーモアと自虐がない交ぜになったその存在は、
「豊かなアンバランス」といってもいいだろう。



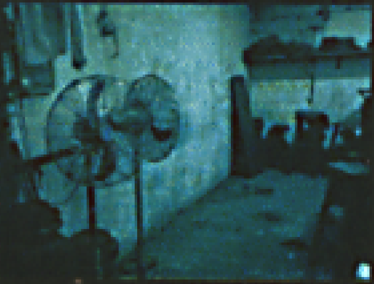

リッチ


いいか
ひとつ忠告しておく
この街で起きたことは
絶対に自分だけの心に
しまっておくんだ
それが、
この街の住人のルールだ


昔はいろんな街に行けたけど、今じゃなぁ…朔の方は、邪気がはびこっていて命がけだよ。



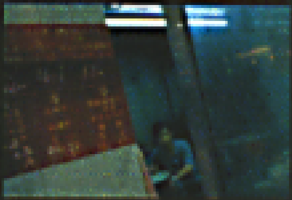

へへへへ、ときどきこっちまで嫌な臭いが漂ってくる…



ここは用のない人間には、用のないところさ。あんた、用ないだろう？



この街にいるのは２種類の人間なんだ。



何かを欲しがってる人間と、みんな捨ててしまった人間だ。



今日は、なんか悪いことが起こりそうだな。いや、ただの勘だけどさ。



金、稼ぐんだったら…そうだなあ…いい方法がある。

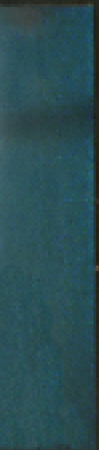
その辺で[illegible]の[illegible]、見かけませんでしたか…？見かけない？



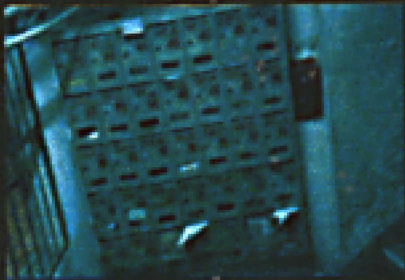


この街にはなにもないよ、ろくなもんがない…

…そうですか、ならいいんです。





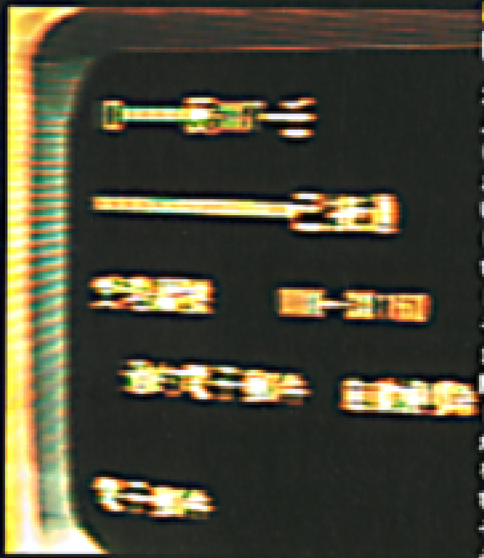


お前はこの街に用はない、分かったらとっとと帰ることだ。



悪い方法じゃない、へへ。

クーロンを旅していると、
時折「おやっ」と思うネーミングやキャラクターに出会う。
物語の背景を濃厚に匂わせるような名称から、人を食ったようにはぐらかすものまで。
ちりばめられたネーミングのいくつかを探ってみるのも面白い。



出来考 1

## 「リゾーム、そして、ガタリ」

九龍城に張り巡らされた「クーロネット」。「リゾーム」は、そのネット上に開設されたリアルタイムチャットだ。そこでは、自分たちの鳴力（ミンリー）を高めようと鍛練する会員たちに出会えるだろう。
だが、チャットを通して情報交換する会員たち、彼らは本当に存在しているのだろうか？　その各々の個性は、あくまで「リゾーム」のなかでしか感知できない。アクセスを繰り返しても、彼らの実体が明確に浮かび上がってくるわけではないのだ。ただ分かるのは、画面にうつるハンドルネームだけが「彼ら」だということだ。
そこで「リゾーム」本来の意味が「地下茎」だったことを思い出してしまう。地上の樹木のようなはっきりと系統だった構造ではなく、地下で、際限なく多方向に「つながってゆく」地下茎。これはフランスの思想家ドゥルーズ＝ガタリからのネーミングだ。ドゥルーズ＝ガタリは地下茎から、始まりも終りもなく「欲望のつながり」だけで形成される多様体を発想した。もしかしたらクーロネットの「リゾーム」においても、唯ひとつ確実なのは、会員たちの欲望だけなのかもしれない。
それにしても陰界のネットに「リゾーム」とは、だれが命名したのだろうか？
そういえば、時折主人公のもとへ「ガタリ」と署名されたメールが届くのも大きな謎だ。あまりに不可解な内容のそのメールは、欲望を超えた「超越的な意志」すら感じさせる。



「繁栄の光と陰」を追い求め、
魔界の九龍城に迷い込んでしまった
ベトナム人の写真家グエン・グエン。

出来考 2

## 「グエン・グエンのベトナム」

ベトナム人には「グエン」姓が多い。貴賤を問わず誰もがこの姓にあやかっている。何故なら、それが王朝ベトナム時代の最後の皇帝の姓だからだ。ベトナム人はみな「グエン」なのだ。だから通常、ベトナムでは姓を呼ぶ習慣はない。名前で呼び合う。
グエン・グエンは、このありがたい名前を二つも重ね持つ男だ。ちなみに漢字で書けば「阮阮」。そして彼は、写真家として九龍城に迷い込んできた。写真のテーマである「繁栄の光と陰」を追って……。
そんな彼の名前と行動からしのばれる一枚の写真がある。1968年にエディ・アダムスが報道した有名な写真だ。そこには、サイゴンの路上、国家警察長官「グエン・ロアン」が、解放戦線の兵士「グエン・レム」を処刑する光景が映っていた。
彼ももちろん、この写真のことは知っていたのだろう。殺すほうも殺されるほうも同じく「グエン」であったこと。あるいは生と死に引き裂かれた二つの「グエン」を、あえて両方とも自分に命名したのかもしれない。ならば、彼の追い求める写真のテーマが「繁栄の光と陰」なのも必然のことだったのだろう。とはいえ彼は、山高帽男もつぶやくように「陰ばかりを追い求め」すぎてしまったのだが。
実際に、ベトナム戦争当時、九龍城には、祖国を亡命した「難民」と称する多くのベトナム人が迷い込んで住みついたらしい。



管男

「これはなあ、太陽からぶら下がっている管なんだ。ぶらぶら、ぶらぶら、どうだ管をゆすると、風が生まれてくるのだよ。風は管から生まれているんだよ。すごいだろ」

出来考 3

## 「管男・ユング・共時性」

1906年、精神科医ユングがチューリッヒの病院で出会ったひとりの患者は、太陽からたれ下がった一本の「しっぽ」を幻視しながら首を左右にゆさぶり続けていた。

「あのしっぽがゆれて、先の方から風が起こるんだ。風のない世界は闇だから、俺はこうして頭をふりながら風を作りだしているんだ」

数年後、患者の妄想と全く同じ光景が、古代ギリシャの「ミトラ祈祷書」に記されているのをユングは発見する。遠くヘレニズム時代の宗教儀式においても、「太陽からのびた一本のチューブが左右にゆれることで、世界に風が起こる」と信じられていたのだ。

ユングの発見した人類共通の無意識層。時間や時代をはるかに超越して出現する普遍的かつシンボリックなイメージ。これが管男のルーツである。

この発見をもとにユングが「元型」の理論を発展させ、さらに東洋思想への接近から「共時性＝シンクロニシティ」の理論化へと向かったのも周知の事実だろう。因果律によっては説明できない「事象どうしの連関」を、まったく別の原理に基づいて考えようとする「共時性＝シンクロニシティ」。

もちろんそれは「クーロンズ・ゲート」において、双子に秘められた「鳴力」として表現されている。

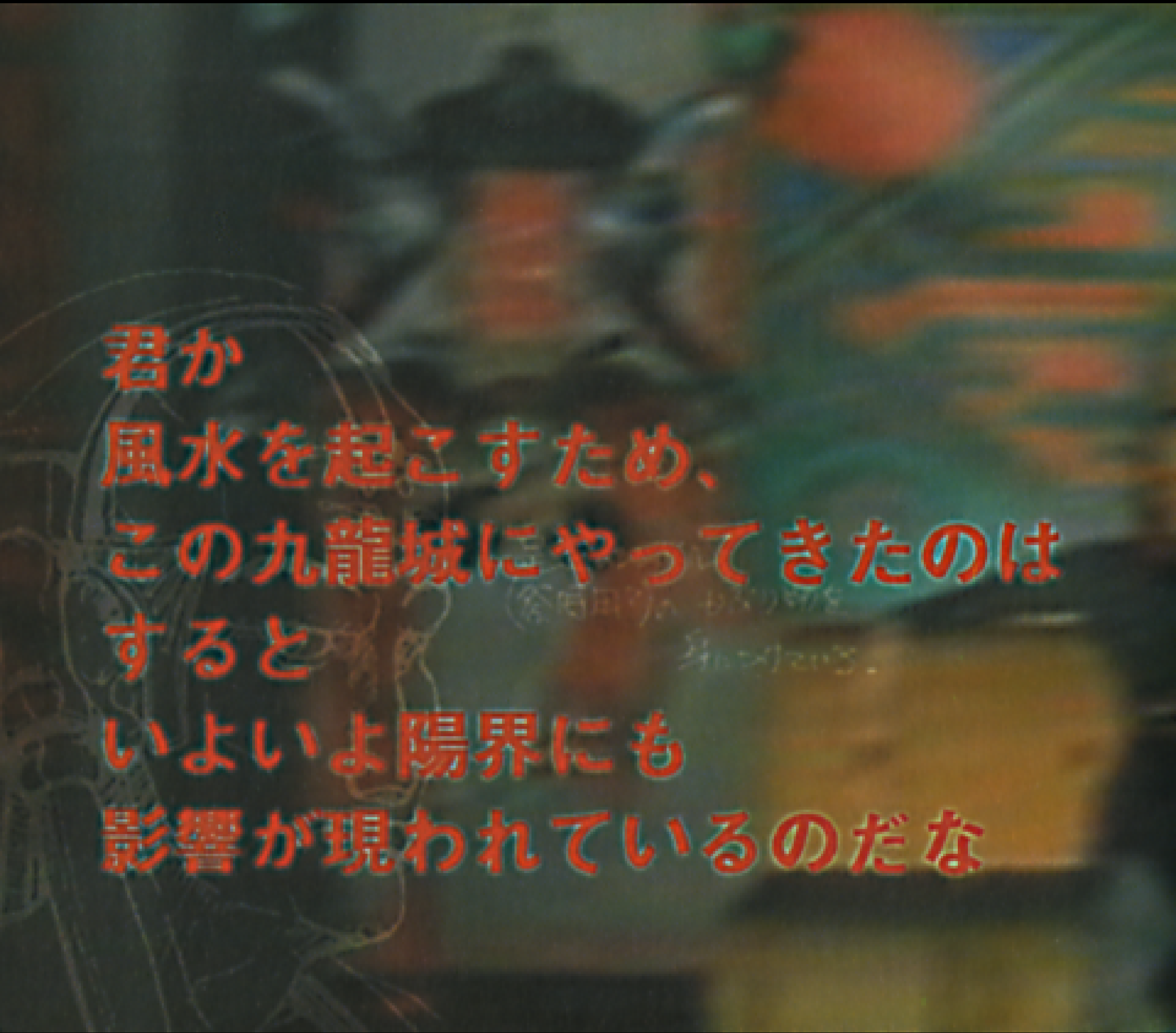
西城路の地下、水門の操作室は、貨物船チャンピオン号の操舵室が改造されたものだった。
「いくつもの海を渡った…、いろんなものを見てきた…、渤海に浮かぶ蓬莱山を見た…、その頂は雲に隠れて見えないんだ」



出典考 4

## 「チャンピオン号とネクサス6」

今はもう貨物船としての体はない。声だけの存在となっているチャンピオン号。遠い海と航海の思い出だけが、彼をつなぎ留めている。
物への執着から物と化す変人、それが「クーロンズ・ゲート」の典型的なミュータント像だとすれば、貨物船に人格が宿り人間性を得たチャンピオン号は、逆方向のミュータントではないだろうか。そして最期を迎える時、チャンピオン号が航海の記憶の果てに口にする「渤海に浮かぶ蓬莱山」、そこは不老不死の妙薬が手に入ると言い伝えられた、伝説の場所だった。
果敢なき一世代かぎりのミュータント、チャンピオン号、その最期はまた、「ブレードランナー」のネクサス6を彷彿とさせる。自らの死を迎えて短い人生を振り返る、ルトガー・ハウアー演じるネクサス6もまたこう言い残した。
「いろんなところに行った。オリオン座の近くで燃える貨物船を見た。タンホイザーゲートのオーロラを見た。だが、そうした記憶はこの雨のように、やがては消え去ってしまう」
降りしきる酸性雨に流され消滅してゆく記憶。プログラムされた命の哀しい最期。チャンピオン号にとっての蓬莱山とは、ネクサス6が見た、漆黒の宇宙の果てに口を開くタンホイザーゲートに他ならない。孤独の中で消えてゆくしかないミュータントやサイボーグにとって、最期のよりどころは灯のような記憶だけなのだ。


君か
風水を起こすため、
この九龍城にやってきたのは
すると
いよいよ陽界にも
影響が現われているのだな


ウェイ



# コンピュータ空間には「うす汚れた世界」が必要だ

布施 英利

「クーロンズ・ゲート」の映像が描き出す町の風景は、何処かうす汚れている。たとえば「JPEGダンジョン」では、汚れ、すさんだ路地や、ぬるぬるした床の感触までが再現されている。そしてその「汚れ」が、ある意味で気持ちいい。

もちろん現実の街を歩いていて、そこがうす汚れていたら、気分のよいものではない。出来ることならきれいな街に暮らし、そういう外国の街を旅したい。

しかしコンピュータ・テクノロジーが作り出す電脳空間の街なら、うす汚れていても、気分が悪いものではない。その汚れが、こちらの息抜きをしてくれるようですらある。

なぜに電脳空間では、そこが汚れていても不快でないのだろうか。

それには現実の世界と電脳空間の違いを考えてみることが必要だ。ぼくたちが暮らしている文明社会は、何を出発点とし、何に向かってきたのか。

ヒトはかつて大自然の中で暮らしていた。原始人の社会がそうだ。自然はヒトに恵を与えてくれる。しかし自然は、ヒトに脅威を与える。地震や洪水、寒さ。それに野生動物の牙がヒトを襲う脅威。自然は荒々しく恐ろしいものでもある。

そのような自然から逃れるため、ヒトは都市を作り文明を作った。都市や文明というのは「恐ろしい自然」から逃れるための「もう一つの世界」作りだった。自然を排除した、閉じた世界、それが都市文明が目指してきたものだった。

コンピュータが作り出す電脳空間というのは、まさにその究極の姿ともいえる。モニターに現われたゲームの空間は、自然から逃れ「もう一つの空間」を作ろうとしたヒトが目指してきた世界の実現であった。

自然の脅威がない世界。ぼくたちの都市文明は、ほぼそれを実現した。寒い冬は暖かく、暑い夏は涼しくするエアコンのきいた部屋。梅雨の時は空気をドライにしてくれもする。

街に闇が現われることもない。「自然」を完全にシャットアウトした快適な空間。汚いもののない空間。都市はそれを手に入れたのだ。自然はコントロール可能なものとなった。

そしてそのような「コントロールされた世界」は、コンピュータによる電脳空間の登場で完結した。そこでは人間が考えたままの理想の世界が形になっているのだ。

しかしそのような「自然」ではない「もう一つの世界」を一気につき崩す事件があった。阪神淡路大震災だ。この震災は、ぼくたちが作ってきた都市文明の背後に、いかに大きな「自然」があるかを思い知らせてくれた。コンピュータが作る仮想の空間がいかに危ういものであるか、その背後にとてつもなく強烈なリアルがあることを思い知らせてくれた。

ぼくたちはいま「ポスト震災」の時代を生きている。自然というものがいかに「大きい」ものか、その畏れを実感している。こんな時代、こぎれいな街などというのは、どこか嘘っぽい。コンピュータ社会には「汚れ」こそがリアルなのだ。

「クーロンズ・ゲート」では、九龍城という、いまは消えてなくなった、危険で汚い空間をゲームのなかに復活させている。

香港を旅して、高速道路を走りながら人々の暮らすアパート群があり、屋上にテレビアンテナが林立し取り付けられている光景を見たことがある。そのアンテナ群は、崩れた壁からはみ出した鉄骨のようにみえた。そのような光景にエネルギーを感じた。

九龍城というのは、そのようなエネルギー溢れる怪しい住居のエキスを集めたような場所だった。しかしそれも取り壊されていまは消えた。

そしていま「クーロンズ・ゲート」の中に甦った。



香港という都市も、97年に「消える」。建物や人々が消えるわけではないが、ぼくたちが知っている「香港」ではない何か別のものになる。

「クーロンズ・ゲート」はそこで消えた何かを電脳空間のなかに復活させる。それは一つの都市が電脳空間のなかに移転した、ということもできる。香港のエキスが、コンピュータのなかへと入り込んだ。

そもそも文明が目指してきたものは「自然を消す」ということだった。消される自然というのは森や青い海だけではない。たとえば人間の肉体も消えていく。肉体もまた自然の一部だが、コンピュータ映像のなかの肉体というのは、映像だけになったもの、情報だけになったものだ。リアルな肉体が持っている臭いや、触感などいろいろなものが消えている。

「クーロンズ・ゲート」が描き出す世界を見ていると、そういう「消された」ものをもう一度回復したい、という意志のようなものを感じる。街がうす汚れている、というのもその象徴だ。手触りや臭いや汚れのある街、それこそが旧来のコンピュータ世界へと至る文明が切り捨ててきたものではなかったのか。

「クーロンズ・ゲート」が描く街の風景は「うす汚れて」いる。この汚れこそが、都市が作られていくなかで消えていったものの「象徴」なのだ。それは「電脳的」なものからもっともかけ離れたものだ。そしてかけ離れているがゆえに、とても大切なものだ。コンピュータ空間には「うす汚れた世界」が必要なのだ。

布施 英利（Fuse Hideto 学者・作家）

## 異世界生活空間の日常◎九龍的路地裏◎

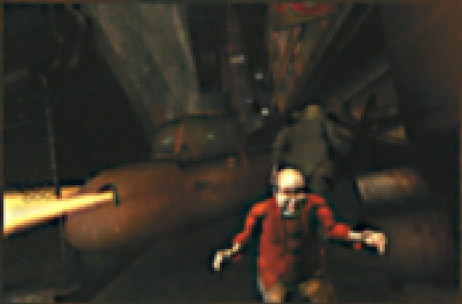
朽ちる物の運命に逆らおうとしないだけなのか。街全体に"修繕する"という感覚が欠落しているのか。
中国文化圏で最もめでたい色とされる「紅」でさえ、光らしい光の射し込まないこの空間では本来の発色を見せない。
淡い色を好まない民族性が必然的に選んだ色も、かろうじて網膜を刺激する程度の存在でしかないのだ。
実世界の生活感を多分に持ちつつ、どこかズレた奇異なイメージ。
日常とかけ離れたアジアン・ゴシックの闇世界には"別世界の日常"がある。






### 龍城路

物語の導入部となる「龍城路」。九龍半島の生活空間を忠実に再現するこの街は、未整理の通路と湿った重い空気が、流入者を拒絶しているようだ。上目遣いでこちらを眺める住人。話しかけても怪訝な顔をするばかり。決して歓迎する態度は見せず、現実から目を背けようする。おそらく彼らなりの習慣と生活に馴染むことはできまい。しかし、ここを通らねば事件の真相どころか影すらつかめないだろう。この街を散策する序盤こそ、クーロンズ・ゲートの真のオープニングなのだ。





## 九龍フロント

「フロント」は九龍城における都市機能の全てを司っている街だ。雑多な香港の都市を丸ごと作ってしまったと考えてもらえばいい。
だから、人も集まれば店も多く、自然に九龍城全域に関する情報も流れてくる。「龍城飯店」や「双子中心」など、ストーリーの起点となる場所も少なくない。何度足を踏み入れても、その都度違った側面を見せる不思議な街だ。

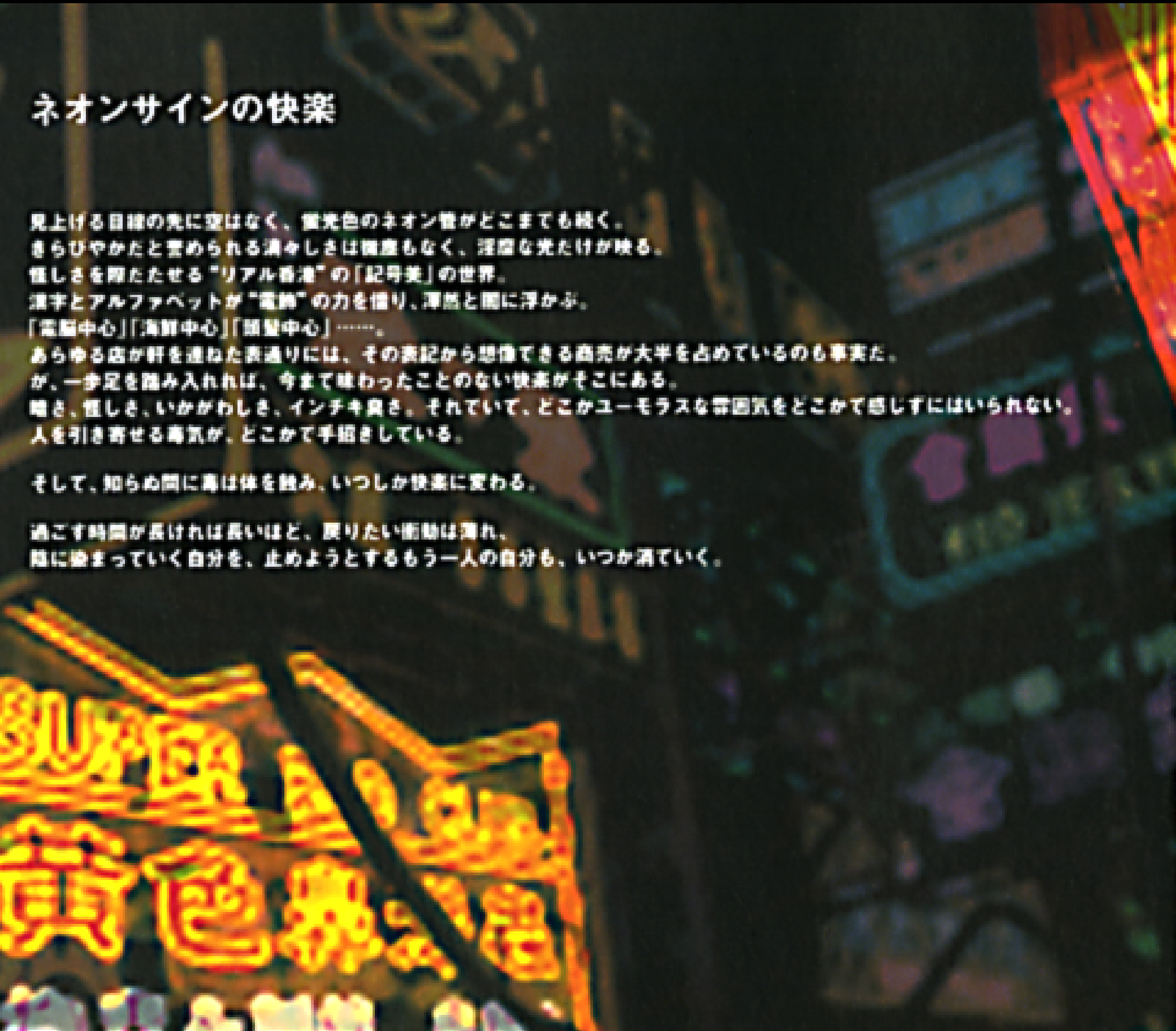


## 龍津路

「龍津路」では「劇場」を中心に、西洋文化を取り入れようとした痕跡が随所に見られる。ここは芸術や思想を発信する役割を担っているのだろう。通路の幅も広く、空間のゆとりが独特な雰囲気だ。



また、女性の姿を見る機会も多い。といっても、他の街で極端に男性が多いだけなのかもしれない。そのためかどうか、風水師の見立てに期待している住人も多く、どうやら、龍城路ほど煙たがられることはなさそうだ。



# ネオンサインの快楽

見上げる目線の先に空はなく、蛍光色のネオン管がどこまでも続く。
きらびやかだと褒められる清々しさは微塵もなく、淫靡な光だけが映る。
怪しさを際立たせる"リアル香港"の「記号美」の世界。
漢字とアルファベットが"電飾"の力を借り、渾然と闇に浮かぶ。
「電脳中心」「海鮮中心」「頭髪中心」……。
あらゆる店が軒を連ねた表通りには、その表記から想像できる商売が大半を占めているのも事実だ。
が、一歩足を踏み入れれば、今まで味わったことのない快楽がそこにある。
暗さ、怪しさ、いかがわしさ、インチキ臭さ。それでいて、どこかユーモラスな雰囲気をどこかで感じずにはいられない。
人を引き寄せる毒気が、どこかで手招きしている。

そして、知らぬ間に毒は体を蝕み、いつしか快楽に変わる。

過ごす時間が長ければ長いほど、戻りたい衝動は薄れ、
闇に染まっていく自分を、止めようとするもう一人の自分も、いつか消えていく。




アジアゴシック
大いなる欠如体としての「クーロン」



この、街のデザインテーマを一言でいうならば〈アジアゴシック〉。
とはいえ、おなじみのヨーロッパ的なゴシック様式とはまるでかけ離れている。そう、キリスト教大聖堂やガウディの天上を射抜く大尖塔、聖人や天使を描いたステンドグラスなど、「神の国」の勝利をうたいあげる西欧的ゴシック建築の荘厳な雰囲気とは正反対だ。

この乱立する広東語の看板群、けばけばしい色づかい。およそ普遍性とか永続性を感じさせない。すさまじいまでの刹那主義。もちろんそれこそが、返還を運命づけられた現実の香港マインドなのだが、それ以上に圧倒的なのは、なぜかしら感じてしまう、過剰さゆえの欠如感だ。記号のインフレーションがあからさまに暴露しているバランスの欠如、とでも言えばよいのだろうか。

あるいはまた、日本人にとって、一目見ただけでは意味を理解できない文字の洪水が、「都市」本来のもっている呪術性を濃厚に感じさせるのだろうか。どんなに計画的に整備され管理されようと、「都市」には、消すことの出来ない"伝説"や"事実"、封じ込められはしても消滅したわけではない"怨念"や"欲望"が染み付いているのだ。それらは時代をへようとも消え去ることはなく、姿を変えてはよみがえり人を畏れさせる。

〈アジアゴシック〉のこの街は、視覚的、触覚的な猥雑さの向こうに、そんな危険な無秩序地帯が潜むことを隠そうともしていないようだ。大いなる欠如体としての「クーロン」。物語のなかでは、風水なきまま、"摂理"すら欠いていることが判明するだろう。

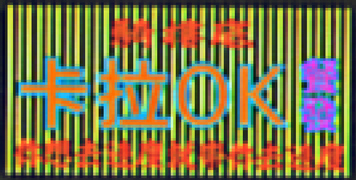
## ダンジョンを彩る怪しい看板の美学

サイバー・パンクの風景になくてはならないのが、
ネオンや看板の過剰な演出である。
ただ、「強力わかもと」や「寿」ではもう物足りない。

ポスト・サイバーパンクを標榜するクーロンズ・ゲートでは、
さらにグレードを上げて、
リアル香港に負けずと劣らず主張の強い看板群がひしめいている。
そのひとつひとつが、書き起こしのオリジナルだ。




「痔」と言う文字は、リアル香港でもよく見かける。この看板の医者は、皮膚科も兼ねているようだ。それにしても、看板の上にさらに落書きを付け加えないと、「クーロン的」ではないといわんばかりだ。矢印の形は、まさに香港ネイティブなデザインである。




これでカラオケと読む。広東語ではこうした外来語などは、その発音をアルファベットで書く場合がある。ただ圧倒的に多いのは、音を響くほど絶妙な当て字だ。バスが「巴士」、タクシーが「的士」。外国企業名などは、意訳するか当て字にするかはオーナーが決めるそうだ。




「健美」とは文字どおり健康で美しいこと。ただし「健美小姐」はややニュアンスが異なる。強いて言うなら「いい体してるよ」くらいの話し言葉だ。さて、この看板に書いてある南洋とはどこのことなのだろうか？南洋風の美容とは？疑問は膨らむ。SOUTHがSOUSEなのは愛嬌か。




バドリオン・ビール…どこかで聞いたことがあるような、ないような…「バド」は分かるけど、「リオン」って？沖縄に行ったことのある人なら知っている。有名な地ビール、オリオンビールのことではないのか…そういえばダンジョンCG制作者の武富智は沖縄・宮古島の出身であった。




ドリンク剤と、電脳中心のコピーショップの看板。方向案内も兼ねている。よく見ると、電脳中心が電能中心になっている。これは誤植なのだろうか…それとも…。「太平門」とは一般に非常口のことだ。

### 映画ポスター

「爆裂兄弟」という。兄貴物の作品のようだ。破れていて良くは見えないが、兄弟がサーフボードに乗っているデザインである。しかし兄貴物ってなんだろう…左の男優は人気スターのようで、九龍フロントにも彼の主演作の看板を見ることができる。







半導体は正確には「晶片」という。チップのことだ。ただ日本語もかなり入っているので、半導体でも通用するようだ。それにしても、この電飾看板、アクリルの割れた感じが良く出ている。確かに、こういう割れ方をするのだ。

### 貼り紙

おそらく尋ね人の貼り紙ではないか。陰界で失踪した人が陽界に吸い込まれてくるのであるなら、陽界で行方不明になった人は、どこへ行くのだろうか？まさか、魔窟の中で邪気に憑かれて…あり得ないことではなさそうだ。



## JPEGの向こうにひかえたリアルタイム･レンダリングの空間＝胡同。

胡同（フートン）、そこは住人たちから「ディープ」と呼ばれる場所。
侵入者の動きに合わせてリアルタイムにレンダリングされる不定型なダンジョン空間が、魔を住まわせている。



### 天堂劇場ロビー

龍津路のリアルタイム･ダンジョン「天堂劇場（ティントンシアター）」。
今では閉鎖され人気のない劇場だが、かつては夜ごとに行われた"レビュー"や"ショウ"の記憶を残しているかのようだ。
さらに大楽屋へ一歩踏み込めば、
消えてしまった華やかな踊り子たちの気配が感じられるだろう。



## 張魯(チャンルー)の家

龍城路・沙角(シャーコック)にあるこの家は、ビルの空間内の一戸建て。
双子師の中でも幹部クラス「望師(ワンシー)」の地位にある張魯にふさわしい構えの家である。

## 西城路下水

運河の街＝西城路の地下には、下水路が複雑に張り巡らされた空間が広がる。（JPEGでつくられた西城路の地上空間は、実際の中国江南地方に見られる水郷都市をモチーフにした造作）。
西城路の中央には運河「瀨虹（ライフン）」が流れているが、美しかった水の流れも、今では"気脈の歪み"をうけてすっかり淀みきっていた。荒れ果てたこの地下空間でもまた、汚水の流れる様が目のあたりにされる。





### 妄人路

その名の通り妄人たちの住むこのダンジョンには、"木質系"が多用されている。無機質なダンジョンの多い既存のゲームのリアルタイムグラフィックスにくらべ異彩を放っている。

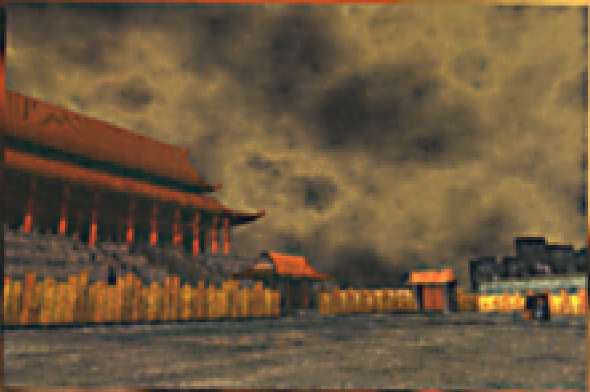

「ふふふ、あんたのことはリトルから聞いてる。
この劇場はなんだか嫌な感じだね。
気取っていてさ。
アタシは古い劇場の方が好きだった」
ハニー・レディ
「よう、俺を雇ったのは、あんたかい？
ちゃんと迷わずにここまで来るなんて、
たいしたもんだ」
リトル・フライ


「俺、嫌いなんだけど、まあ任せておけ。
九龍だったらどんな裏路地でも迷いっこなしだ。なにせ、身軽なんでね」
バンブージー
「ここは、もう長い間、使われていない…。
水門はずっと閉ざされたままなんだ
俺があの扉をおおっている壁をぶっ壊してやる」
ミスター・ドープマン
ディープの案内人　ナビ四人衆

**路地の彼方に待ち受ける、もうひとつの世界観。**

## 陰界の"時間軸"をさかのぼり、異形の「歴史」へと遭遇する。

清朝一八五〇年。
巨大な帝国「清」が列強諸国との阿片戦争に敗北した。
いまや落日を迎えようとする帝国の中心部で、
権力者・道光帝は「天道武」に怯えていた。



皇帝の"不安"を反映してか、空はどんよりと曇っている。



"エッシャー幾何学" に基づく「からくり階段」。ここもまた、特殊な時代だ。



五月の宵の残映。「空想階段」に霧が立ちこめる。



怯える道教徒により貼りめぐらされた無数の"霊符"。過剰な魔除けがかえってまがまがしい。

# 歪みをめぐる冒険

桂 英史

たとえば、レオナルド・ダ・ヴィンチにとって、光は「科学的」探究の対象であると同時に、「形而上学的、神学的」なメタファだった。自然を生み出す光の恩寵なくして、われわれには立体という形（フォルム）の認識は不可能なのだから。

もちろんそのような「自然」に対する認識は、ギリシアやローマの時代からあったもので、いわゆる“理想的なプロポーション”を追及し表現することは「自然」を模倣することを至上とする芸術家にとって、必要にして十分な方法論であった。そうした「自然」に関するバリエーションとその調和の美しさを追及し、理想的な世界像を夢想することが、誠実な「ヨーロッパ人」の精神であり続けたのである。

ところが、近代になると、「自然」という理想像は、もうひとつ別の意味を派生させてしまった。それは、いまある世界のあり方を否定して「まだ見ぬ世界」を出現させようとするメッセージをはらんでいた。そして、その「まだ見ぬ世界」への思いは、資本主義とテクノロジーをたっぷりと吸収した「唯物史観」を確立する。西洋の唯物史観は「自然」を理想化しながらも、そのダイナミズムをコントロールしようとする野望まで内蔵させてしまったのだ。結果的に、自然観も、生命観も、破綻や飛躍を許さない頑固なものになってしまった。“現実のヴェール”の向こう側に出ていこうとする人々の欲望まで消失させてしまったのである。





　だからこそ、20世紀も後半になって、脳にコンピュータという記憶装置を「プラグイン」したサイバーパンクの登場は人々をハッとさせたのだ。頑固な自然観や生命観を解体してくれているような気がして、サイバーパンクの想像力にドキドキしたりハラハラしたりしたのである。
　西洋の唯物史観が作り出した「自然」という空間のなかで生命を消費していくよりも、自分の生命を破綻と飛躍をはらんだ実在として感じてみたい。ときには、自分のなかでうごめく一切の「欲望」の拡大再生産をストップさせて、そのときに立ち現れてくる、より物の怪（け）のようないたずらな強度に触れていたい。そのような「歪みをめぐる冒険」が、90年代に芽生えはじめた個人主義の精神なのではないだろうか。
　その90年代の個人主義の精神を、ポスト植民地主義と呼ぶ人もいれば、文化多元主義と呼んだりもする学者もいる。

『クーロンズ・ゲート』は、プレーヤーたちに対して、破綻や飛躍をはらんだ〈わたし〉を楽しもうと呼びかけている。いま僕たちが身を置いている多種な世界観のせめぎあいを呼びかけているのだ。破綻と飛躍が「気の歪み」としてゲームシステムに組み込まれ、その歪んだ空間に身を置く冒険心がゲームに参加するリアルな動機になっているのだから、なかなか90年代的である。九龍城という空間そのものが、9本の龍脈（大地の気が流れ込んでいる経路）を引き受けている空間だったわけだから、ゲームの舞台としても申し分ない。

いま身を置いている世界観から飛び出すような破綻と飛躍を受け入れることが、『クーロンズ・ゲート』のリアリティなのだ。

そして、それを受け入れたとたん、別の世界観がゲームのプレーヤーたちを待っている。風水という『クーロンズ・ゲート』を支えている陰陽五行思想である。世界を構成するさまざまな要素をセットにして考えることを基本とする陰陽五行思想では、世界は気という原物質からできている。気は物なのだ。この気はその性質によって陰と陽に分かれる。陰陽は交ざり合い、相互作用を繰り返しながら、木火土金水という5つの「元気」を生成する。もちろん、この5つの「元気」は、天の五惑星（木星、火星、土星、金星、水星）をモデルにしつつ、香港という経済ゲームの舞台においても、現実の市場経済への連関（リンケージ）を保証している。『クーロンズ・ゲート』では、JPEGという画像圧縮技術で表現された空間のなかに、西洋的な唯物論とはまるで異なる、破綻と飛躍をはらんだ物質主義が、用意されているのだ。





気という考え方は、西洋的な自然観からすると、とらえどころのない神秘的なもののように思える。気に対して、東洋人独自の「エネルギー」や「宇宙論」とか言ってみたりもするが、どれもなんだかピンと来ない。「エネルギー」や「宇宙」といった科学用語で形容しようとしてみても、常に違和感がつきまとってしまうのである。

ぼくたちをとり込んでいる資本主義とテクノロジーをたっぷりと吸い込んだ世界観には、いたるところが、厚い観念のベールでおおわれている。地球環境の破壊や地域紛争の激化といった例を出すまでもなく、確かに近代以来信じられてきた「バラ色の未来文明」への幻想は消えたのかもしれない。しかしながら、それが消えた分、今度は、僕たちにいろんなことを直接経験させたりしないことを促す「別のメカニズム」が作動し始めている。「世界」は、ますますわけのわからない「もうひとつの世界」になりつつある。

でも、ぼくたちは、自分たちの快楽原則に望みを賭けることができる。人間は何といっても快楽原則に忠実な生き物なのだから。すでに資本主義という快楽原則は、陰陽五行思想と風水のテクノロジーによって呑み込まれているのかも知れない。いったん陰陽五行の「思想」を、コンピュータという「テクノロジー」の中で経験すると、快楽に忠実な「思想」と「テクノロジー」に導かれつつ、自然と調和しながらけっこう幸せなまま人生を送ることができるかもしれない。
「クーロンズ・ゲート」のJPEGに抽象化された破綻や飛躍は、大地の気の流れる経路を通りながら、僕たちに新しい快楽原則を与えはじめている。

桂 英史（Katsura Eishi 東京造形大学助教授）

# 夏先生の九龍事典

私は、夏（シャ）だ。皆からは夏先生と呼ばれておる。
陰界に初めてやってきた君が、戸惑うことのないように、
幾ばくかの知恵を授けようと思う。
いや、もっとも、真理というやつには、
君自身の力で到達しなければならないのだがね。



紅頭（ホンタウ）……彼らはスネークと闘うレジスタンスだ。といっても構成員数がメインだがね。「夏空」という名の組織を構成している。

双子武闘……スネークは、「双子の力」を集めて、不老不死の奇跡を起こそうとしている。この街では、双子は重宝される。

双子屋……双子の住人は、まず「双子屋」で登録することになっている。そして、スネークの指揮のもと、鳴力の訓練をするのだ。

鳴力（ミンリー）……離れた場所にいる双子どうしが呼び合う力をこう呼んでいる。「鳴力」が高まり、より大きな力が生まれるという。

老力（ロウリー）……鳴力を集めて、「老力」が生まれる。老力こそが、眠れる龍を目覚めさせる力だというのだ。奇跡を起こす力だと。

眠れる龍……「眠れる龍」が目覚めれば、不老不死の奇跡が起きる。スネークはそう信じている。龍の居場所は、いまだ明かされていない。

クーロネット……陰界の九龍に張り巡らされたコンピュータネットだ。双子たちは、ネットを通じて鳴力を送っているのだよ。

リゾーム……ネットの双子たちが情報交換する電子会議室だ。「リゾーム」とは、脈絡なくつながる地下茎の意味らしいが。

龍脈……風水の守り、四神獣から生ずる強い気脈のことだよ。陰界の九龍には四神獣全ての「龍脈」が及んでいるはずだが。

見立て……風水師の手により、神獣として「見立て」を受ければ、そこに龍脈が生まれる。四神獣の龍脈で風水は完成するのだよ。

陰界……「陰界」、それは「もうひとつの世界」なのだ。そう、君たちの世界＝陽界から姿を消した人間が、やってくる場所だよ。

飯店……香港では、ホテルを「酒店」と言い表す。この九龍では「飯店」だ。どこからか大陸の文化が流れ込んでいるようだ。

気脈……街にも家の中にも、気の流れ、つまり「気脈」がある。「気脈」が乱れると、そこに邪気がはびこりはじめるのだ。

邪気……「邪気」に触れると、まるで毒に冒されたように、気力が萎えてしまう。心に闇を持つ者が憑かれやすいのだよ。

八卦鏡……気脈の歪みを整える「鏡」だ。だが、それはしょせん対症療法のようなものだよ。風水が起きれば、邪気など消滅してしまう。

胡同（フートン）……邪気があふれて、人も寄りつかなくなった場所を「胡同」と呼んでいる。「胡同」には鬼律がたくさん潜んでいるぞ。

鬼律（クイリー）……物にも心がある。物の心が邪気に憑かれ、物の怪となる。それが「鬼律」だ。「鬼律」がいることで邪気はいっそう強まる。

七支刀……この法具には邪気をため込むことができる。鬼律を倒すには、「七支刀」から鬼律に打ち勝つ邪気を射出するんだ。

オールド・スネーク……陰界の九龍を牛耳っている秘密結社だよ。別名、「蛇老頭」という。やつらは、不老不死の奇跡を信じているのだ。





システムのトラウマを超えて

# ポスト・サイバーパンクの光景

人間と機械、あるいはシステムと人間の結合をモチーフに「サイバーパンク」が登場した80年代。
そこには、それまでの人間主義的な人間観や、身体像、心象風景等が、荒廃したイメージの中へと解体してゆく風景が広がっていた。テクノロジーと直結された登場人物たちは、極端に拡張された能力を身につけ、想像上の時空間へと躍り出てゆく。この「ポスト・ヒューマン」なサイバーパンクの世界観を支えていたのは、「極限化へむかう科学技術」というグラン・レシ（大きな物語）であり、テクノロジーとシステムの圧倒的な支配力だった。だからこそ登場人物の多くは、どこか精神に亀裂を刻まれながらも、大きな制度を補うようなドラマツルギーで行動する。

だが、そのような物語が消費されつくした90年代。大衆レベルへとめどなく下降するテクノロジーやシステムはいよいよ肥大化してゆくのだが、その一方で、人々は、回収されようにも回収されない領域がシステムのかたわらに存在していたことに気づきはじめてゆく。その領域に潜められた膨大なエネルギー……。そのエネルギーは現在まだ、大震災や無差別殺戮などを通してしか噴出してはいないのだが……。

ならば、「クーロンズ・ゲート」に表現された「ポスト・サイバーパンク」とは、テクノロジーとの融合でいったん解体されつくした人間像を、違った視点からもう一度再構築したものと言ってよいだろうか。ここに登場する人物たちは、かつて「サイバーパンク」がシステムやテクノロジーから受けていたトラウマ＝精神的外傷を感じさせない。むしろサイバー社会のなかの新しい住人として、生活感たっぷりに点在しているだろう。「ポスト・ポストヒューマン」の光景だ。



## 「クーロンズ・ゲート」に表現された「ポストサイバーパンク」とは何か？

さらに「アジア」というもうひとつの主軸が加わることにより、西欧的テクノロジーの伝統とは別の、東洋独自の科学技術の在り様が浮上する。西欧の伝統的思考法に従うならば、「光と陰」「善と悪」など全ての対立する観念は絶対的に隔てられるべきだとされる。東洋ではどうか？　逆に、対立すると思われるものは、陰陽マークに象徴されるように、互いを補完しあって隣り合う。すべてが連続性の中で融合しているのだ。
「クーロン」的「ポストサイバーパンク」とは、一元的な価値観の君臨には回収されない領域のことかもしれない。そこに立ち現われるのは、様々な連続のなかの豊かな断絶、あるいは逆に、断続性のなかの異様な連結だ。過激に、かつユーモラスに。
それはまた、物語中の善悪観にも反映しているだろう。陰界の九龍城には、単純な善悪では決して割り切れない出来事がうずまいているのだ。


老師(ラオシ)
霊師(リンシ)

# オールド・スネーク
## 摂理をめぐる戦い



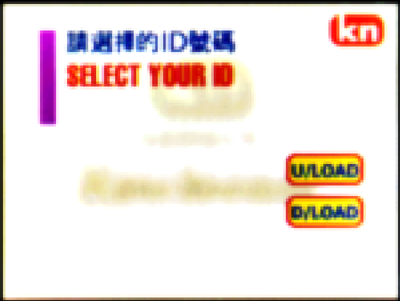

風水なき陰界を牛耳る秘密結社
「オールド・スネーク＝蛇老講」。
風脈が歪み、邪気のはびこる陰
の世界で、オールド・スネークは
何を企んでいるのか？
組織の最高位に君臨しているの
は何者なのか？
それを読み解くのが、「クーロン」
で最重要のクエストだ。

双子の神託…、龍の力…、不老
不死…、等々。スネークの暗躍
からは、合理を超えたものへの
アクセスが見えてくる。
合理から摂理へ。
この冒険は、善悪を超越し、陰
陽のバランスを司る力としての
「摂理」をめぐるバトルなのだ。

クーロンには実に不思議なネットワークが存在する。
クーロネットと呼ばれるそれは、
まるで生き物のように、プレイヤーの眼前に現れる。

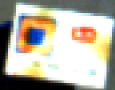



画面焼けしたモニターのデザイン、露骨な通販会社のCMと、凝りに凝ったディテールは、ある種のリアリティを醸し出している。けれど、そうしたリアリティなら、こだわりの程度の差こそあれ、すでにパソコンのアドベンチャーゲームでお馴染みのはずだ。クーロネットが特異なのは、存在自体がプレイヤー自身やストーリーの進行に強く絡みついてくることだろう。

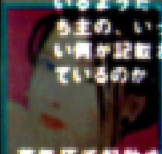



起動後、すぐに現れるトップメニュー。左に利用者のIDが表示される。右がゲームのセーブ、ロードを行うアイコンだ。





これがアクセスカードだ。どうやらICカードの機能を持っているようだ。持ち主の、いったい何が記録されているのか



蒸気圧で起動する。機器端末。スチームパンクの雰囲気を濃厚に漂わせている。

電子メールやデータベースが並ぶメインメニュー。生体通信は、意識を直にネットにつなげるという設定。左下のアイコンは、案内屋、クーロンナビを雇う際に利用する。




全編を通して重要な手がかりをくれるネット会員達は、どこか所在が知れない。
匿名であるがゆえの無邪気な悪意。そうかと思えば、突如として好意的な態度に一変する。少なからず挑発的な臭いも嗅ぎ取れる。特殊な力を持つ双子というネット会員達に、最初は翻弄されることもしばしばだ。やがて自分にメールが来始めると、その言葉をどこまで信じて良いのか、疑念は膨らみ続ける。何より気がかりなのは、"彼ら"が主人公を「誰」であると思っているのか、ということだ。
顔の見えない人格を前に、自分が滲み出して行くような感覚。現実のネット社会にも当てはまる体験だろう。




データベースのサブメニュー。左が香港最高風水会議、中央が是空だ。しかし、香港最高風水会議は、裏界のクーロネットにどうやって接続したのだろう。

また、ゲームプレイヤーとしての立場でクーロネットに接すれば、それは物語を記録する、RPGでいうところの「教会」に匹敵する。「教会」であるなら、その場は聖域として安全が保障されている。しかし、クーロネットの場合、ストーリー展開の中で、ネット全体が邪な力に支配される局面も用意されており、安心はできない。まさかセーブデータまで破壊されはしないだろうが、「教会」とは明らかにタッチが異なる。




目線ノリもにぎにぎしい、ハッピーアワー。これは貸衣装屋のようだ。「熱線」とは、ホットラインのことだが、取り消されているところを見ると、今は営業していないのか？




是空データベース




香港最高風水会議のデータベース

クーロネットは、決してゲームの中だけに留まろうとしない。単なる演出小道具の域を超え、好餌を逃すまいとプレイヤーの心をひっそりと窺っている。ほのかに感じるその不気味さは、どこか怪物の怖さに似ている。息を潜めているからこその怖さ。クーロンズ・ゲートの怖さの本質も、そういう隠されたところにある。表だったところで対峙する怪物、鬼律などはむしろ滑稽でさえある。

「街頭端末」の前に立ち、クーロネットにアクセスすることは、怪物の口に手を差し入れる行為なのか。そう思えば、ゲームとしての妙味も、また深くなる。

# クーロンの女たち



## アニタ・ドール

踊り子アニタ……。しかしその踊りを、もう誰も見ることが出来ない。メインステージ＝龍津路の「天堂劇場（ティントンシアター）」は、すでに閉鎖されてしまったのだ。
アニタの本名はツイジェン。失踪した双子の兄スイジェンの安否を気づかい、兄がかつて所有していた"羅盤"を超級風水師に渡すだろう。兄のスイジェンは神獣となる宿命に身をまかせ、白虎の龍穴まで辿り着き、消息を絶ってしまった。邪な力の妨害に会ったのだ。
龍津路で一番の美しい踊り子だったアニタ……。しかし彼女は、実は、女装の男だった。

陰界の九龍城に登場する様々な女性たち。
しかし彼女たちは皆どこか、
通常の女性という「性」を逸脱しているようだ。
その秘めた力を表だっては現さないが、
それぞれに、超越的なパワーと繋がっているかの趣をもっている。

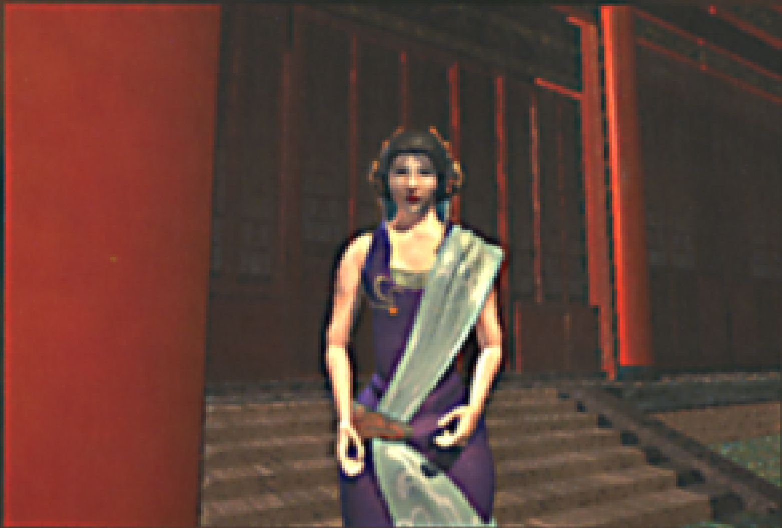
### ブロマイド屋

思い出の中に生きている女。天堂劇場のさらに下にある古い劇場「得利金館（ダクレイホール）の前で踊り子たちのブロマイドを売っている。
思い出から抜けることができないのか、ブロマイド屋が語るレビューの幕は今ではとっくに降ろされているし、口にのぼる踊り子たちの名前のなかには、すでに死んでしまった娘もいるらしい。
彼女の追憶をとおして、アニタの過去が垣間見える。



## 梁艾円［リャンアイダイン］

1850年、陰界の清朝で、梁艾円は高位の女官として道光帝につかえていた。今まさに神獣の見立てが行われるべき「天道式」の当日。しかし、宿命を背負った道光帝は怯え、首都は陰鬱な空気に満ちていた。没落しようとする大帝国の中枢にあって、彼女は、その強い意志と気丈な精神で「天道式」の見立てを助け、清朝の正しい歴史を築きなおさなければならない。次第にせまる運命の瞬間へむけて奔走する梁艾円。彼女もまた、陰界の歴史を歪めようとする邪悪な意志の存在に気づいていたのかもしれない。



# クーロンの女たち



## 玄太（シャンタイ）の妻

臨界の満朔で出会う時、彼女のお腹には、ひとりの子供が宿されていた。
やがて産まれる子の名前は玄明（シャンジー）。町医者である父の玄太とともに
玄明は不思議な運命を背負っていた。夫と息子、二代にわたって及ぶ宿命的な動
きを、妻として母親として、彼女は知り尽くしていたようだ。
夫・玄太は皇帝である道光帝と深いつながりがあるらしい。

# クーロンの女たち

## 愛萍（アイピン）

香港最高風水会議の女性スタッフとして、主人公・超級風水師をサポートするため陰界に潜入している。陰ながら超級風水師をたすけ、時として新しい展開に導いてくれる愛萍だが、何かを隠してもいるようだ。
陰界の路地裏に現われコンタクトをとる時、彼女の姿は「山高帽男」である。





## 美安（メイアン）

大井路のナイトクラブ「夜總會」、その店内には一体のトルソーが置かれている。
人体の胴体部だけでつくられた彫像＝トルソー、それが美安だ。
彼女の心を占めているのは「欲」。女の欲、それだけが純粋に存在と化している。
彼女は、誰かが貴人にされた時、はがれ落ちた「女のかけら」が集まって生まれたのだという。愛しくも哀しい設定である。
美安はまた、剥製屋のところで新しい体にしてやる、というミスター・チェンの悩み者となっていた。

## 100を超える個性が競う、
## クーロンズ・ゲートのキャラクターたち。
## その創造主である井上幸喜は、
## デジタル表現の世界にひとつの手技を持ち込んだ。

●顔のマッピングは立体に貼り付けるわけだから、展開するとこんなヒラメ顔になる（笑）。このヒラメ顔をいきなり平面に描いてしまうわけです。マッピングには最初すごく時間がかかった。立体と平面を行ったり来たりで。ポリゴンに直接立体的に描けるソフトも最近出てきたけど、始めた頃はなかったから。だから逆の発想で、ポリゴン自体を展開した座標にテクスチャー描き込むソフトを自分で作ったり、試行錯誤しましたよ。でも慣れちゃったから、今では平面に伸びた顔を一気に描くほうが全然早い。絵を描く感覚と同じ。

●「肌」の"感じ"も男キャラ女キャラなど色々試したけど、やはりこのようにムラムラしてたほうが面白い。実際はこの「肌」以外に4〜5枚のテクスチャーをレイヤーで貼り込んでいます。多いキャラクターでは10枚くらい。

●顔の個性も重要だけど、それをどう動かすのかも結構研究しましたよ。特に視線と手の動き。ちょっとした仕草と視線で空気が全く変わる。それは、人形芝居に通じるかな。文楽なんかはよく観ました。「クーロンズ・ゲート」には文楽を使ってる（笑）。

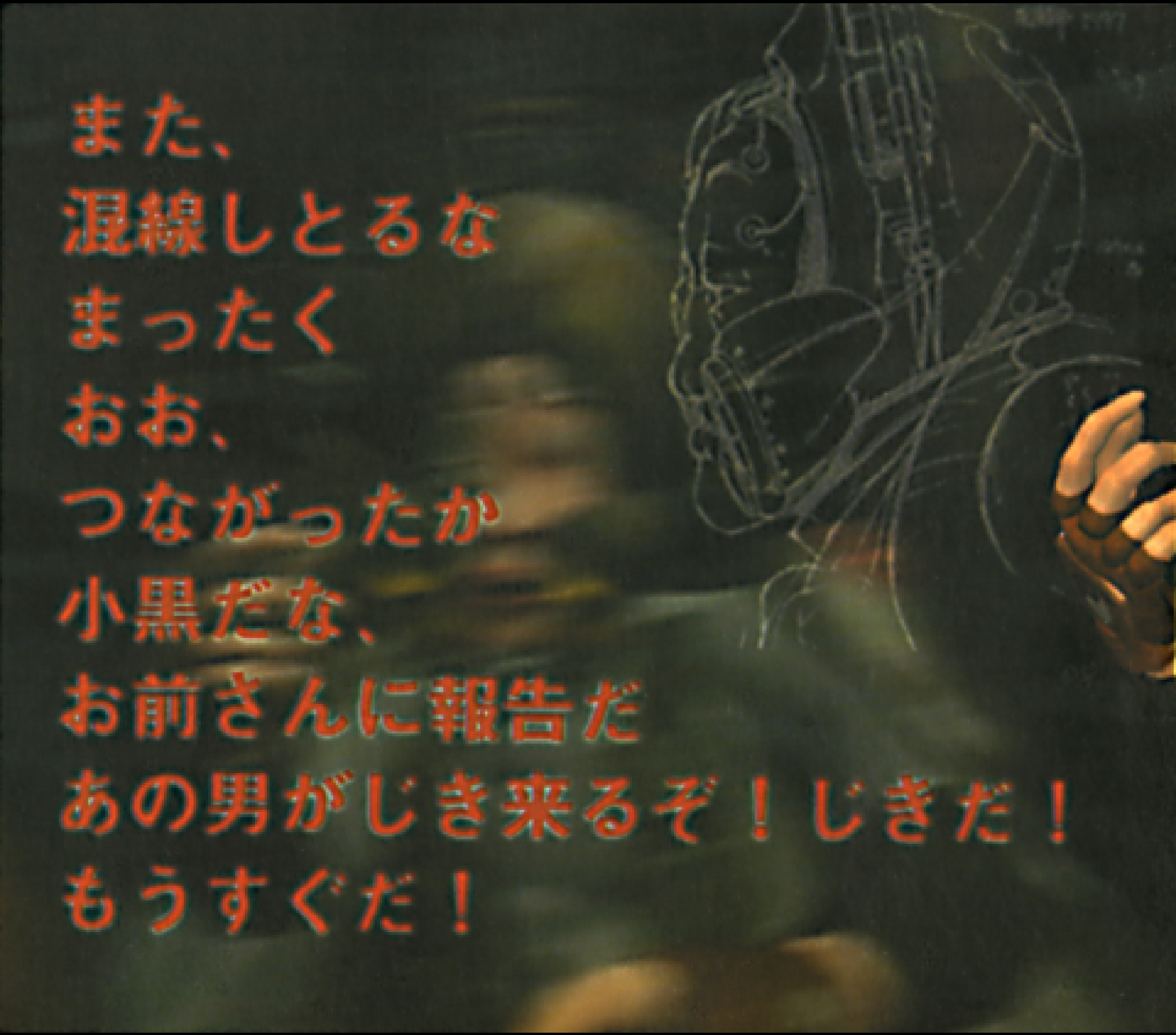
**井上 幸喜** ◎INOUE KOUKI
クーロンズ・ゲートにおいて、主にキャラクターデザインを手がける。シナリオに登場するキャラクターの個性付けから原画作成、そのCG起こしまで、地味な一貫作業だが、最後に賭けるのが井上流だ。







一見デスマスクのような開き顔テクスチャーが、
ＣＧでモデリングされた「顔」に貼りつく。
その瞬間、キャラクターは命を与えられる。


また、
混線しとるな
まったく
おお、
つながったか
小黒だな、
お前さんに報告だ
あの男がじき来るぞ！じきだ！
もうすぐだ！


陰陽師 おんみょうじ



## 「クーロンズ・ゲート」の音楽

陰界に流れる独特の音楽。
200曲を超える「クーロン」の音楽世界をすべて作り上げた作曲家、
配島邦明氏に聞く。

**Haishima Kuniaki**
TV「MMR」「BLACK OUT」「ナイトヘッド」「世にも奇妙な物語」を始め、多くの映画・CM等に作曲作品を提供。バレエの舞台音楽も手掛ける多才な作曲家。

**音楽のコンセプトは……？**

ＨＫ●一体どこの国かわからない（笑）。ゲーム自体の奥行きがすごく深いから、作っていくと実際はもう「クーロン」的世界のオリジナル音楽かな。
曲想は色々な形で出てくるんだけど、苦労したのはSE。キャラクターの個性がみな強烈だから、登場のSE（効果音）ひとつに一日かかったり。曲だったら一時間でできるのに（笑）。
やはりキャラクターの絵を見ていくうちに世界観がすごくよく分かってきた。愛嬌あるじゃないですかみんな。「クーロン」てやっぱりどこかポップなんですよ。

**ポップが前提にないと面白さがでない？**

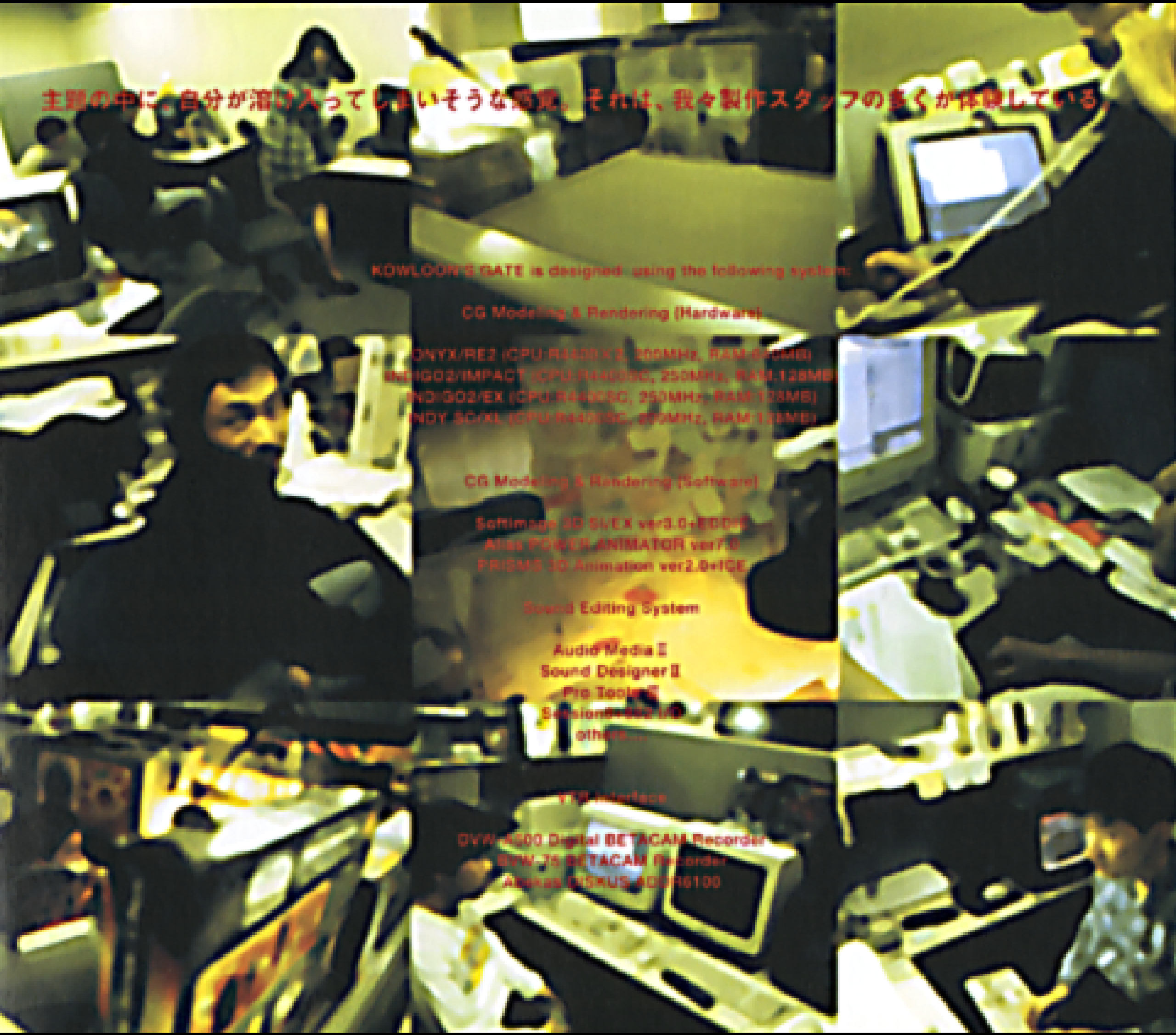
ＨＫ●確かに物の怪とか出てきて恐い世界ではあるんだけど。でも恐さや重いニュアンスを作るのって結構簡単なんですよ。人間の心理としても、悪い考えとか恐い考えってすぐ出るじゃないですか。でも、いいことを思いつこうとか、明るくしようとか、結構努力がいる。ポップにしようとする方が努力がいるんですよ。音の作り手としても、そこにハマっていかなきゃいけないし、そこの「匂い」にハマらせていかなければいけない。
それに「クーロン」の場合、ゴージャスな感じにしないと絵にハマらないんですよ。だからシンセじゃなく、なるべく生音を使うようにしています。そうすると容量が足りなくて（笑）。やりたいこと一杯あるんだけど。

**音楽と空間の関係では？**

ＨＫ●「クーロン」の音楽で大切なのは普遍性だと思う。普遍的なものって飽きないでしょ。それがゲームの中の非常に特殊な空間とどう絡むのか……。
JPEGのダンジョンでは街の空間に色々な要素があるから、音も最初はかなり装飾的にしてたんです。でも作ってるうちにそれは逆だ、と。リアルタイム・ダンジョンのように何もない空間のほうが、音の要素を多くしないといけない。JPEGはむしろスッキリと。それから、扉を開けるとまるで異次元に来たような感じで音楽が変わる、というのも色々作ってたんですけど、これもへたするとガックリしちゃう。やはりその街の中にいる匂いが残ってないと面白くない。だから扉を開けてもちょっとテンポを落としたり、SEをかぶせるだけでいいんですね。
面白いのは、ドップラー効果を使うんです、SEで。普通のゲームだと、どこかを通過するとSEが鳴るんだけど、「クーロン」では音楽の中にドップラー効果的にSEをはめこんでいる。だからお化け屋敷状態というか（笑）、歩いているとなんだか分からない音が通り過ぎていく感じ。これが何もない空間にハマる。遊べる要素が多いので、音作りはめちゃくちゃ楽しんでます。だんだんライフワークみたいになってしまった（笑）。

頭が弾けるほどのアイデアを与えても、瞬く間に吸収されてしまう。「クーロンズ・ゲート」という





主題の中に、自分が溶け入ってしまいそうな感覚。それは、我々製作スタッフの多くが体験している。

KOWLOON'S GATE is designed using the following system:

CG Modeling & Rendering (Hardware)

ONYX/RE2 (CPU:R4400 X 2, 200MHz, RAM:640MB)
INDIGO2/IMPACT (CPU:R4400SC, 250MHz, RAM:128MB)
INDIGO2/EX (CPU:R4400SC, 250MHz, RAM:128MB)
INDY SC/XL (CPU:R4400SC, 200MHz, RAM:128MB)

CG Modeling & Rendering (Software)

Softimage 3D SI/EX ver3.0+EDDIE
Alias POWER ANIMATOR ver7.0
PRISMS 3D Animation ver2.0+ICE

Sound Editing System

Audio Media Ⅱ
Sound Designer Ⅱ
Pro Tools Ⅲ
Session8+882 I/O
others....

VTR Interface

DVW-A500 Digital BETACAM Recorder
BVW-75 BETACAM Recorder
Abekas DISKUS ADDR6100



# 1997年の、Yin&Yang

最も好きな映画のひとつ、「サンタ・サングレ」の監督、アレッハンドロ・ホドロフスキーは、かなりの神秘主義者としても名が通っていた。ホドロフスキーが傾倒した神秘主義やオカルティシズムといったアグレッシブな自然観は、1980年代初頭に現れたニューエイジと呼ばれるムーブメントの特徴である。「クーロンズ・ゲート」のマークにもなっている太極図は、英語で言うところの「Yin&Yangマーク」で、道教、東洋思想の代名詞となっているタオイズムと合わせて、これもニューエイジで勢いづいた。もちろん、太極図そのものは陰陽五行説とともにあるものだが、そこに秘められた見えない力がニューエイジャーたちを魅了してやまなかった。

今でも、LAのメルローズ・ストリート界隈には、時代の残滓のようにしてニューエイジ屋が店を構え、香やろうそくと並び、イン・ヤングッズが、ある種のオーラを帯びて売られていたりする。「見える力」をパワーとするならば、「見えない力」、合理主義的な束縛から逃れたところに「見えてくる力」をフォースと呼んでもいいだろう。人間に当てはめると、パワーは体力、フォースは気力という意味を持つ。「スター・ウォーズ」では、フォースがひとつのキーワードとなっていたが、「クーロンズ・ゲート」ではこのフォースに真正面から取り組む表現を求めた。

合理できない双子の力、龍を目覚めさせる妖しい力、邪気によって生まれる力、妄想の力…そういった「フォース」が交錯する陰界に潜入して、風水の力を導く…主人公のクエストである。フォースを前にして、パワーなど通用するはずもない。だからこそ、超級風水師というアビリティが大きな役割を担うことになる。主人公は、時代を超えた二つの思念の狭間で、「見立て」により四神獣たちの力を呼び覚まさなければならない。四神獣の力こそが摂理を戻すことができ、摂理は何にも換えることのできない絶対的な力、つまり終局的なフォースとして立ち現れる。そこに至る全プロセスが「クーロンズ・ゲート」のコンテンツなのである。

古く陰陽五行説に伴って生まれた「太極図」が、ニューエイジ・ムーブメントの中で「Yin&Yangマーク」となって漂流していた。ニューエイジからニューエッジへ。メルローズ・ストリートの路面店はインターネット上のヴァーチャルショップに様変わりし、サイバーシャーマニズムなどという言葉も飛び出す1997年という時代に、改めて「陰陽」がもたらす力にこだわりたい。それは、漂流する「Yin&Yangマーク」に今日的なオチをつけることなのだと思う。揺るぎない絶対的な摂理のシンボルとして、本来の意味を確認するとともに、ニューエイジャーたちが残した異教文化への憧憬を、濃厚なカルトな臭いに包み込んで、ひとつの方向が示せないだろうか。ポスト・サイバーパンクという言葉の中身を、間断なくかつ執拗に埋めていく作業が「クーロンズ・ゲート」を完成に導いた。

「透明な悪」がはびこる世紀末。そんな時代の到来を待ち受けるように、いにしえの太極図が秘めている「見えない力」に触れて生まれた。これは新しい物語なのである。

クーロンズ・ゲート Writer／Director 木村 央志

# CAST

小黒／野中希 NONAKA NOZOMI
リッチ／鈴木英一郎 SUZUKI EIICHIRO
ゲームキッズ／佐々木るん SASAKI RUN
ウェイ／小杉十郎太 KOSUGI JUROTA
季弘／松尾銀三 MATSUO GINZO
夏先生／寺島幹夫 TERASHIMA MIKIO
陰陽師／青野武 AONO TAKESHI

リトル・フライ／福士恵二 FUKUSHI KEIJI　ハニー・レディ／五十嵐麗 IGARASHI REI
バンブージー／町田義人 MACHIDA YOSHIHITO　ミスター・ドープマン／龍田直樹 TATSUTA NAOKI

張魯／目黒裕一 MEGURO YUICHI
張陵／田窪一世 TAKUBO ISSEI
アニタ・ドール、スイジェン／速水奨 HAYAMI SHO

紅頭1号／佐久間なつみ SAKUMA NATSUMI　紅頭2号／甲斐田ゆき KAIDA YUKI
紅頭3号／愛河里花子 AIKAWA RIKAKO　紅頭4号／向殿あさみ MUKAIDONO ASAMI

ミスター・チェン／ケン・サンダース KEN SANDERS　妖童／蘭妖子 RAN YOKO
仙師／天祭揚子 AMAMATSURI AKIKO　老師／国井修 KUNII OSAMU
巫師／くじら KUJIRA　雷師／東地宏樹 TOCHI HIROKI

愛萍／山下亜美 YAMASHITA AMI
山高帽男／桜庭裕士 SAKURABA YUJI

鏡屋／峯のぼる MINE NOBORU
ハッカー／山田隆夫 YAMADA TAKAO
剥製屋／谷口節 TANIGUCHI TAKASHI

## STAFF



脚本・監督／木村央志 KIMURA NAKAJI

プロデューサー／須藤朗 SUDO AKIRA

エグゼクティブ・プロデューサー／堤光生 TSUTSUMI TERUO
五藤宏 GOTO HIROSHI 丸山茂雄 MARUYAMA SHIGEO
功刀良吉 KUNUGI RYOKICHI
松尾修吾 MATSUO SHUGO

オリジナル企画／井上幸喜 INOUE KOUKI 大沢秀和 OSAWA HIDEKAZU
木村央志 KIMURA NAKAJI 須藤朗 SUDO AKIRA 武富聖 TAKETOMI HIJIRI
竹原充 TAKEHARA MITSURU 鶴岡泰三 TSURUOKA TAIZO

キャラクター・CGデザイン&アートディレクション／井上幸喜 INOUE KOUKI

クリーチャー・CGデザイン／井上幸喜 INOUE KOUKI
クリーチャー・CGモデリング／井上幸喜 INOUE KOUKI 大竹俊介 OOTAKE SHUNSUKE
吉田慎吾 YOSHIDA SHINGO

"JPEGダンジョン"・CGデザイン&アートディレクション／武富聖 TAKETOMI HIJIRI
石川守 ISHIKAWA MAMORU
"JPEGダンジョン"・マップデザイン／木村央志 KIMURA NAKAJI

システム・プログラム／諏訪巧 SUWA TAKUMI
山本圭一 YAMAMOTO KEIICHI（オープンネットワーク株式会社）
サウンド・プログラム／鶴岡泰三 TSURUOKA TAIZO 諏訪巧 SUWA TAKUMI
バトル・プログラム／長田威生 OSADA TAKEKI

ゲーム・オーサリング／竹原充 TAKEHARA MITSURU 長田威生 OSADA TAKEKI
佐々木康男 SASAKI YASUO 矢崎誠 YAZAKI MAKOTO

3Dプログラム／大沢秀和 OSAWA HIDEKAZU

ゲーム・デザイン／木村央志 KIMURA NAKAJI 浅野耕一郎 ASANO KOUICHIROU

ミュージック&サウンドエフェクト／配島邦明 HAISHIMA KUNIAKI

"リアルタイム・ダンジョン"・CGモデリング／吉田慎吾 YOSHIDA SHINGO
"リアルタイム・ダンジョン"・グラフィックス／塩野勝彦 SHIONO KATSUHIKO
城典子 SHIRO NORIKO

SME製作スタッフ／木下祐幸 KINOSHITA HIROYUKI 髙橋雅也 TAKAHASHI MASAYA
早野海兵 HAYANO KAIHEI

キャスティング／堀江俊郎 HORIE TOSHIRO 大山健治 OHYAMA KENJI

シューティング・ディレクター／岡田周一 OKADA SHUICHI

レコーディング・エンジニア／立花隆 TACHIBANA TAKASHI
レコーディング／MIT スタジオ

テスト・プレイヤー／伊藤直幸 ITO NAOYUKI 大野統 OHNO OSAMU 佐藤健SATO TAKESHI
田口啓之 TAGUCHI HIROYUKI 竹内正浩 TAKEUCHI MASAHIRO
丹部成樹 TANBE SHIGEKI 中川直樹 NAKAGAWA NAOKI 貫名倫世 NUKINA MICHIYO
藤田麻里子 FUJITA MARIKO

広東語監修／夏偉鈞 GEORGE HA
"クーロンズ・ゲート"マーク・デザイン／井上幸喜 INOUE KOUKI
タイトル・デザイン／木村央志 KIMURA NAKAJI



プロモーション＆マーケティング／田中延尚 TANAKA NOBUHISA
大井康雄 OI YASUO 白崎美紗子 SHIRASAKI MISAKO

プロジェクト・スーパーバイザー＆インターナショナル・マーケティング
吉川成昭 YOSHIKAWA SHIGEAKI

## SPECIAL THANKS TO:

岩崎真理／大塚泰史／小林珠美／清水剛志／田附絵里花／福田友紀／藤田正人／古澤順子
本谷広美／前川恵子／水口清／溝口貞夫／本橋真由美／柳沢仁／山根純
何偉剛／趙飛穎／牟森 ／杜可／山崎吉広（フジテレビジョン CGセンター）／木村敬二（ソニー（株））
コスモ・スタジオ／NHK エンタープライズ21／ SOFTIMAGE（ダイキン工業（株））
PRISMS（（株）エヌ・ケー・エクサ）／ 日本シリコングラフィックス（株）
PIXY Corporation／IGD Inc.／うどんげ／快楽音響公司

### ブックレット製作

編集／後藤一郎 GOTO ICHIRO（（株）リトル・モア）
ライター／渡辺一弘 WATANABE KAZUHIRO 吉田直子 YOSHIDA NAOKO
木村央志 KIMURA NAKAJI

アート・ディレクション／町口覚 MACHIGUCHI SATOSHI（MATCH&Co.）

写真／笠井爾示 KASAI CHIKASHI

写真提供／イアン・ランボット IAN LAMBOT 南信之 MINAMI NOBUYUKI
ロケーション・コーディネーター／陳本欣 GARY CHAN
通訳／區綺蓮 ANITA AU



香港の魔窟と恐れられた九龍城砦は、1993年に全て解体され、地上から姿を消した。